

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO - PPGE
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

GUSTAVO AMANCIO BONETTI MENEGHEL

O CONTEÚDO TEÓRICO DO CONCEITO DE XADREZ

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Educação da Universidade do
Extremo Sul Catarinense -
UNESC, como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestre
em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Vidalcir
Ortigara

**CRICIÚMA
2019**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

M541c Meneghel, Gustavo Amancio Bonetti.

O conteúdo teórico do conceito de xadrez /
Gustavo Amancio Bonetti Meneghel - 2019.
142 p. : il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade do
Extremo Sul Catarinense, Programa de Pós-
Graduação em Educação, Criciúma, 2019.

Orientação: Vidalcir Ortigara.

1. Xadrez. 2. Teoria Histórico-Cultural.
3. Ensino da Educação Física. I. Título.

CDD. 22. ed.
794.1

GUSTAVO AMANCIO BONETTI MENEGHEL

O CONTEÚDO TEÓRICO DO CONCEITO DE XADREZ

Esta dissertação foi julgada e aprovada para obtenção do Grau de Mestre em Educação na área de Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Extremo Sul Catarinense.

Criciúma, 17 de junho de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Vidalcir Ortigara - Doutor - UNESC - Orientador

Prof. Carlos Augusto Euzébio - Doutor - UFPR

Profa. Carolina Piccheti Nascimento - Doutora – UFSC

Dedico este trabalho aos que
batalham todos os dias por uma
sociedade coletiva, em que o ser
humano seja mais importante do
que o dinheiro e o poder.

AGRADECIMENTOS

Agradecer é sinal de que pessoas colaboraram de alguma forma em algum momento de nossas vidas. A todos que contribuíram de maneira direta ou indireta para a formação de minha personalidade, agradeço imensamente!

Especialmente agradeço a minha querida esposa, Jessíca Beatriz Demarck Meneghel, que me apoiou em todos os instantes deste processo. Buscou forças para me entender nos momentos que dediquei tempo a estudar, escrever e pesquisar em detrimento de sua companhia e convívio. Eu te amo.

Aos meus amados pais, Rosalino Bonetti Meneghel e Ivonete Amancio Bonetti Meneghel. Palavras não são suficientes para expressar o quanto eu os amo e agradeço por tudo o que fizeram por mim. Sem seu amor, carinho, cuidado e, principalmente, exemplo, não poderia estar escrevendo estas linhas.

A meu irmão, Rafael Amancio Bonetti Meneghel, que tanto me orgulha e me faz feliz.

A todos os amigos, especialmente aqueles que fizeram parte da minha infância e adolescência, e aos que conheci na graduação. A amizade para mim é parte essencial de nossa existência.

Ao Professor Vidalcir, o nosso Vidal, que em todo o processo de mestrado me ajudou de muitas formas, compreendeu minhas limitações, me incentivou em todos os momentos. Só foi possível produzir esta dissertação pelas orientações e direcionamentos que recebi.

Especialmente ao professor Kabuki, um grande exemplo de ser humano. Pessoa que é parte fundamental da minha formação acadêmica e humana e que contribuiu em todos os momentos de minha trajetória, seja em orientações, com boas risadas, contando muitas histórias ou me recebendo em sua casa.

À professora Carolina Pichetti Nascimento, membro da banca, que contribuiu muito na minha formação e compreensão sobre a Educação Física, mesmo que tenhamos nos encontrado raríssimas vezes. Sua contribuição na área é notória e essencial a minha formação de docente.

Ao Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Física e Escola: conhecimento e intervenção (GEPEFE), colegas e amigos com os quais pude aprender muito nos encontros para estudar, nas confraternizações e nas conversas do dia-a-dia.

Ao Fundo de Apoio à Manutenção e ao Desenvolvimento da Educação Superior (FUMDES), pelo apoio financeiro.

Por fim, e não menos importante, a todos os professores que dedicam seu tempo à formação de seres humanos conscientes de seu papel na sociedade. Não posso deixar de mencionar os professores que fizeram parte de minha trajetória na educação básica e na universidade, em especial Marcos Alberto Freitas, Bruno Dandolini Colombo, Bruna Carolini de Bona, Luis Afonso dos Santos, Ana Lúcia Cardoso, Anelise Arns, Ademir Damázio e André Cechinel. Todos que acreditam em uma perspectiva coletivista e comunitária de convivência, na qual as relações materiais não são mais importantes do que as relações humanas.

Muito obrigado a todos!

“Aqueles que dizem que entendem
xadrez, não entendem nada.”
Robert Hübner

RESUMO

Esta pesquisa tem como tema o conteúdo teórico do conceito de xadrez. Seu objetivo é investigar os elementos que compõem o conteúdo teórico do conceito de xadrez, tendo como base os pressupostos psicopedagógicos da Teoria Histórico-Cultural. O ponto de partida é que o xadrez é um jogo e tem como relação essencial o controle da ação corporal do outro (NASCIMENTO, 2014). Com tal premissa, propôs-se um estudo teórico para encontrar os elementos específicos da particularidade xadrez. Para isso foram utilizadas, como principais referências, as contribuições de Kasparov (2011), Pérez (2015), Becker (1983) e Capablanca (2011). No processo de investigação, evidenciaram-se os elementos material, qualidade e tempo, os quais formam um sistema unitário como expressão específica da composição do conteúdo teórico do conceito de xadrez. O estudo permitiu compreender como esses elementos se manifestam nas fases da partida – abertura, meio-jogo e final –, orientados pelo objetivo geral e objetivos intermediários. Dominar o conceito teórico de xadrez é o alicerce para uma organização de ensino escolar que possibilite aos estudantes se apropriarem de seu conceito teórico, desenvolvendo o pensamento teórico.

Palavras-chave: Xadrez. Teoria Histórico-Cultural. Ensino da Educação Física. Jogo.

ABSTRACT

This research has as its theme the theoretical content of the concept of chess. Its objective is to investigate the elements that make up the theoretical content of the concept of chess, based on the psycho pedagogical assumptions of the Historical-Cultural Theory. The starting point is that chess is a game and its essential relationship is the control of the body action of the other (NASCIMENTO, 2014). With this premise, a theoretical study was proposed to find the specific elements of chess particularity. For this, the main references were the contributions of Kasparov (2011), Pérez (2015), Becker (1983) and Capablanca (2011). In the investigation process, the material, quality and time elements were evidenced, which form a unitary system as a specific expression of the composition of the theoretical content of the chess concept. The study allowed us to understand how these elements manifest themselves in the phases of the match - opening, mid-game and final -, oriented by the general objective and intermediate objectives. Mastering the theoretical concept of chess is the foundation for a school education organization that enables students to appropriate their theoretical concept, developing theoretical thinking.

Keywords: Chess. Historical-Cultural Theory. Physical Education Teaching. Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 1 – Pintura encontrada na câmara mortuária de Mera, em Sakarah.....	39
IMAGEM 2 – Tabuleiro e peças de xiangqi atualmente	51
DIAGRAMA 1 – Sacrifício posicional de Tigran Petrosian	63
DIAGRAMA 2 – Posição completa de peões	66
DIAGRAMA 3 – Partida entre Antoly Karpov x Garry Kasparov - mundial de 1985.....	67
DIAGRAMA 4 – A coroação pela unidade de material, qualidade e tempo de tabuleiro.....	73
DIAGRAMA 5 – Tomada de decisão a partir da análise pelo sistema unitário.....	79
DIAGRAMA 6 – Centro do tabuleiro evidenciado com respectivo subcentro destacado com quadrado vermelho	86
DIAGRAMA 7 – Fase de abertura com superioridade de peças brancas no controle central.....	89
DIAGRAMA 8 – Posição fechada de meio-jogo.....	96
DIAGRAMA 9 – Final de torres.....	99
DIAGRAMA 10 – 10° lance variante fechada.....	104
DIAGRAMA 11 – 10° lance variante das trocas (aberta).....	105
DIAGRAMA 12 – Abertura índia da dama no 5° lance das brancas.....	109
DIAGRAMA 13 – Combinação de lances da dama branca no meio-jogo.....	113
DIAGRAMA 14 – Ataque em uma posição de superioridade das peças brancas.....	115
DIAGRAMA 15 – Posição do 25° lance da partida entre Tarrasch (brancas) x Teichmann, em 1912.....	118
DIAGRAMA 16 – Controle da coluna D com as torres dobradas.....	120
DIAGRAMA 17 – Cravada absoluta.....	121
DIAGRAMA 18 – Posição de final com material igualado e com variação de qualidade.....	124
DIAGRAMA 19 – Final de peões.....	126
DIAGRAMA 20 – Criação de um peão passado.....	130
DIAGRAMA 21 – Oposição e tentativa de coroação.....	132
DIAGRAMA 22 – Final de jogo com torres.....	134

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

COI	Comitê Olímpico Internacional
FIDE	Federação Internacional de Xadrez
GEPEFE	Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Física Escolar: conhecimento e intervenção

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	21
2. A FORMAÇÃO HISTÓRICO-SOCIAL DO XADREZ: PROCESSO DE GENÊSE E DESENVOLVIMENTO.....	36
2.1 OS JOGOS DE MESA E SUAS ESPECIFICIDADES	37
2.2 A GÊNESE E O DESENVOLVIMENTO DO XADREZ	44
3. MATERIAL, QUALIDADE E TEMPO: O CONTEÚDO TEÓRICO DO CONCEITO DE XADREZ	58
3.1 O CONTEÚDO MATERIAL	60
3.2 O CONTEÚDO QUALIDADE.....	65
3.3 O CONTEÚDO TEMPO	70
3.4 O SISTEMA UNITÁRIO QUE CONSTITUI O CONTEÚDO TEÓRICO DO XADREZ.....	76
4. AS FASES DO XADREZ: OS OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS GUIADOS PELO OBJETIVO GERAL.....	82
5 A MANIFESTAÇÃO DO SISTEMA UNITÁRIO NAS FASES DO XADREZ	102
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	141

1. INTRODUÇÃO

Esta seção tem por objetivo apresentar ao leitor os elementos constituintes da pesquisa: a justificativa, o ponto de partida, o problema, os objetivos, o método e a metodologia.

O contexto da presente dissertação tem como objeto central o xadrez como fenômeno historicamente produzido e reproduzido pela humanidade e, neste processo, sua apropriação pelas novas gerações no espaço específico da escola. Ao investigar os elementos particulares do xadrez é necessário ir além da sua aparência, explicitar a sua essência e possibilitar uma compreensão mais aprofundada desta produção cultural.

A temática nos surgiu em situações concretas, no âmbito do ensino de xadrez aos escolares, em que nos deparamos com muitas indagações acerca de questões que excedem o que podemos ver e perceber nas relações imediatas/cotidianas deste jogo. Pela prática pedagógica exercida há anos em um projeto municipal extracurricular, interrogações sobre a compreensão de como se manifesta o xadrez e quais conteúdos o constituem levaram a reflexões sobre o que efetivamente o forma, para além da aparência. Esse movimento foi guiado pelo seguinte questionamento: quais são as relações gerais e específicas que engendram essa particularidade histórica e social? Essa questão tem como finalidade compreender o xadrez para além das relações empíricas, visando a possibilidade de o docente ter acesso a uma investigação referente ao conteúdo teórico de tal fenômeno que transcenda as barreiras da aparência e do cotidiano. Compreendemos que isso pode oferecer ao professor condições para que conduza os estudantes a entrarem em atividade de estudo, individual ou coletivamente (DAVIDOV, 1988), mediante a qual se apropriarão de conteúdos teóricos que direcionem ao repensar o xadrez, e busque transmitir-lhes a produção histórica e social em um nível mais desenvolvido.

Cotidianamente, define-se que o xadrez é constituído de peças, tabuleiro, relógio (definição material); e regras, estratégia, tática, cálculo, pensamento, análise, concentração etc. (definição abstrata), com o objetivo final comumente conhecido de executar o xeque-mate. Essa definição não está errada, mas tem-se para sua constituição principalmente os elementos aparentes desse jogo, ou seja, o que é visível.

Apropriar-se somente desses elementos culminará no desenvolvimento do pensamento empírico, limitado pelo conhecimento

cotidiano de tal fenômeno. Por exemplo, o estudante/jogador que está conhecendo o xadrez ou que o aprendeu a partir de conhecimentos sem base teórica, tem como objetivo, desde os primeiros lances, colocar o rei adversário em xeque, mesmo que essa ameaça não tenha grande perspectiva de sucesso em ocasionar danos imediatos ou futuros, em termos do jogo, e de desenvolvimento de sua capacidade de pensamento referente a ele. Outro exemplo de ações cotidianas que não têm como base abstrações apoiadas no conhecimento teórico estão relacionadas ao início da partida ou à abertura. O estudante/jogador movimenta primeiro os peões que estão nas extremidades (na frente das torres) pelo fato de considerar que avançar qualquer peça pode ocasionar sua captura¹. Também por ser o peão a peça de menor força ou valor e em maior quantidade no tabuleiro (oito peões) e, principalmente, porque o rei estará “protegido” pelos peões centrais, já que os que foram movimentados não estavam de nenhuma forma protegendo o monarca. Esses exemplos possuem como similaridade abstrações aparentes ou empíricas pelo jogador, que culminam em ações menos complexas ou desenvolvidas, baseadas muito mais em situações guiadas pela estética no tabuleiro do que pela compreensão básica ou geral dos elementos estratégicos e táticos do jogo. Ademais, é necessário abrirmos um parêntese e apresentarmos dois conceitos importantes que constituem o xadrez de forma geral e dos quais trataremos diretamente neste trabalho: estratégia e tática. Esses elementos estão intrinsecamente ligados à constituição do xadrez como jogo e a seus conhecimentos específicos. Recorremos a Euzébio (2017, p. 109), que define estratégia

como o estabelecimento, a partir de uma análise ampla, de um plano de ações (ou expectativas), decalcado das alternativas possíveis, que procura constituir vantagens estáveis, coerentes com os objetivos definidos. Nesse sentido, objetivando “vencer o inimigo”, se elabora uma determinada estratégia que determina as melhores (a juízo dos pensadores) possibilidades de serem exitosos no objetivo.

A preparação para as ações jogo, no caso do xadrez, seja pela escolha da abertura e suas consequências no meio-jogo, por exemplo,

¹ Durante o trabalho o leitor compreenderá o prejuízo que essa ação pode dar a médio e longo prazo ao jogador e a desconexão com os objetivos intermediários da primeira fase do jogo.

está ligada à estratégia. Entretanto, esta só pode ser materializada pela tática, que é o

conjunto de ações, conscientemente orientadas à resolução dos problemas imediatos, demandados por um contexto de confrontação [...] **os mecanismos, instrumentos ou simplesmente ações adotadas para materializar essas possibilidades estratégicas são as táticas.** (EUZÉBIO, 2017, p. 108-109, grifo do autor).

Ou seja, são escolhas concretas a partir da relação estabelecida pela dinâmica de ataque e defesa gerada por decisões orientadas inicialmente pela estratégia. A produção tática no xadrez, por exemplo, proporcionou o desenvolvimento de diversas aberturas, que ao longo do tempo evoluíram à estratégia de jogo. Em linhas gerais, os dois conceitos estão interligados, porém o conteúdo da estratégia está orientado à preparação para o jogo, envolvendo estudos, análises, treinamentos. Por sua vez, a tática, que cumpre inicialmente o estabelecido pela estratégia, é a tomada de decisões do jogador por meio de ações no próprio jogo. Fechando os parênteses, voltamos à explanação do contexto da investigação.

Nosso trabalho está orientado a investigar o conteúdo teórico do xadrez, buscando superar o que é cotidianamente constituinte deste jogo. Não propomos uma espécie de comparação entre o conhecimento empírico e o teórico, mas uma possibilidade para compreendermos esse fenômeno para além das situações singulares e empíricas, almejando o conhecimento que constitui as relações gerais do xadrez, com o propósito de contribuir no processo de formação dos estudantes na escola.

Podemos questionar se é necessária uma organização escolar, com aulas planejadas por professores em determinada área do conhecimento para transmitir elementos com predominância empírica, que têm como base principal seu conteúdo pautado pela aparência ou classificação. Davidov (1988) entende que o conhecimento empírico é constituído de relações aparentes, classificadoras e imediatas.

O empírico não é só o conhecimento direto da realidade, mas também, o que é mais importante, o conhecimento do imediato na realidade, justamente do aspecto que se expressa pela categoria de existência, de existência presente, de

quantidade, qualidade, propriedade, medida. (L. NAÚMENKO, In. DAVIDOV, 1988, p. 123)².

Parte considerável dos estudantes têm acesso a esse conhecimento fora do contexto escolar, seja por meios eletrônicos como internet, televisão, rádio, seja por meios impressos como revistas, jornais, livros ou pela experiência imediata. Dessa forma, frequentar a escola somente terá sentido se ela possibilitar a apropriação de um conhecimento mais aprofundado, a que chamamos de teórico.

Partimos do pressuposto de que a escola é o local organizado para que os estudantes se apropriem de um conhecimento diferente do que as relações sociais cotidianas, em seu conjunto, podem oferecer. Segundo Davidov (1988), os estudantes devem apropriar-se do conteúdo teórico dos conceitos e, conseqüentemente, formar um pensamento mais desenvolvido em relação ao cotidiano/empírico, chamado pensamento teórico. Esses questionamentos nos levaram à busca de explicações das múltiplas relações que constituem o xadrez, perspectivando respostas a questões pessoais e coletivas.

O saber contemporâneo pressupõe que o homem domine o processo de origem e desenvolvimento das coisas mediante o pensamento teórico, que estuda e descreve a lógica dialética. O pensamento teórico tem seus tipos específicos de generalização e abstração, seus procedimentos de formação dos conceitos e operações com eles. Justamente, a formação de tais conceitos abre aos escolares o caminho para dominar os fundamentos da cultura teórica atual. [...] A escola, a nosso juízo, deve ensinar as crianças a pensar teoricamente. (DAVÍDOV, In. GOLDER, 2002, p. 49).

Para Davidov (1988), o papel que a escola tem desempenhado é o de desenvolver o conhecimento empírico nos estudantes, ou seja, na prática é o inverso de nosso pressuposto. Essa inversão de acesso ao

² As citações originais em língua espanhola serão apresentadas em tradução livre realizada por nós, seguidas do texto original em nota de rodapé.

“lo empírico no es sólo el conocimiento direto de la realidad, sino también, lo que es más importante, el conocimiento de lo inmediato en la realidad, justamente del aspecto que se expresa por la categoría de existência, de existência presente, de cantidad, calidad, propiedad, medida.”

conhecimento é dada por uma conjuntura complexa e influenciada pelas relações sociais de produção e reprodução material e da vida. A formação escolar no Brasil está refém da organização política e ideológica da sociedade, que é fruto de uma conjuntura social guiada pelas forças do capitalismo. Dessa forma, as camadas sociais que dominam os meios de produção influenciam diretamente na organização escolar com o poder de criar e modificar políticas públicas voltadas para a formação educacional, forjando um olhar não crítico, parcial e alienado das condições de vida ditadas pelo capital.

A constituição dos “sistemas nacionais de ensino” esteve articulada ao princípio geral de direito e dever do Estado na perspectiva da formação do homem necessário ao novo modelo de produção. Passam a ser exigidas do sujeito outras características além das do “saber fazer”, o que requer superar a “ignorância” pela promoção do desenvolvimento cognitivista. Conforme ressalta Saviani (2006, p. 5),

Tratava-se, pois, de construir uma sociedade democrática, de consolidar a democracia burguesa. Para superar a situação de opressão, própria do "Antigo Regime", e ascender a um tipo de sociedade fundada no contrato social celebrado "livremente" entre os indivíduos, era necessário vencer a barreira da ignorância. Só assim seria possível transformar os súditos em cidadãos, isto é, em indivíduos livres porque esclarecidos, ilustrados. Como realizar essa tarefa? Através do ensino. A escola é erigida, pois, no grande instrumento para converter os súditos em cidadãos [...].

No final do século XX, no Brasil, após o fim da ditadura militar, pelo desgaste da organização pedagógica vigente, sentiu-se a necessidade de criação de novas correntes educacionais, pois as já existentes não eram entendidas como formadoras de uma consciência e personalidade para uma nova sociedade. Nessa conjuntura são desenvolvidas as chamadas correntes progressistas críticas, algumas com influência na pedagogia escolar nos dias de hoje, como a libertadora e a histórico-crítica. Esta última a nosso ver contribui, ainda que com repercussão prática limitada, para a formação educacional e humana que compreende as relações sociais em suas diversas esferas, inclusive no papel da formação escolar na personalidade humana.

No percurso de produção de conhecimento chegamos à Educação Física. Segundo o Coletivo de Autores (1992), o ensino dos conceitos desta área de conhecimento acompanhou o mesmo processo, voltado às técnicas de desempenho esportivo em conexão com propostas de exercício físico e saúde (entendidas em seu aspecto anátomo-fisiológico) que não preenchem as exigências de formação de uma personalidade para além da aparência física e técnica do estudante. Por isso, percebeu-se a necessidade de repensar uma nova proposta para ensinar educação física com princípios que não se limitassem somente à técnica, à saúde corporal e mental, mas visando o desenvolvimento integral do estudante. Nasce, então, as propostas didático-metodológicas críticas. A partir dessa nova fase de organização da fundamentação teórica, didática e metodológica da área, surge o debate sobre o objeto de estudo da Educação Física. Uma delas é a da cultura corporal, que propõe tematizar as práticas corporais considerando “o lúdico, o artístico, o agonístico, e estético ou outros, que são representações, ideias, conceitos produzidos pela consciência social [...]” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 62). Porém, em relação ao xadrez, especificamente, continuou-se com a ideia central de que seu ensino está ligado ao estrito desenvolvimento de funções psíquicas, como a memória, a atenção, a concentração e a disciplina de estudo, como se uma faculdade psíquica fosse transferida de forma direta a outras situações³. Talvez seja essa a justificativa dada para seu ensino, exatamente por não existir um estudo que possibilite aos docentes aprenderem o conhecimento teórico do xadrez, transformando, assim, a finalidade do seu ensino.

Nosso ponto de partida e chegada é o conteúdo dos conceitos que compõem o conhecimento em Educação Física. Justificamos essa posição pois consideramos, ancorados no estudo de Nascimento (2014), que o xadrez tem em sua estrutura os elementos regras, dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos e análise e percepção nas situações de jogo que compõem o jogo. Sendo este – o

³ Interessante observar que já na década de 1930, Vigotski (2004, p. 473-474) assinalava para o equívoco desta perspectiva. Citando Thorndike, assevera que seus estudos revelaram “a dependência dessa ou de outra forma de atividade em relação ao material concreto com que opera essa atividade, o desenvolvimento de uma capacidade particular raramente significa também o desenvolvimento de outras. O estudo minucioso da questão mostra, segundo ele, que a especialização das capacidades ainda é maior do que deixa transparecer uma observação superficial.”

jogo – objeto de estudo da Educação Física, poderemos extrair desses conceitos a relação essencial que estrutura o xadrez como tal.

Em uma busca sobre produções acadêmicas referentes ao xadrez não identificamos relatos de trabalhos relacionados ao estudo de elementos que constituem seu conteúdo teórico. É possível encontrar livros e produções acadêmicas que ligam o xadrez a outras áreas do conhecimento, como a Matemática, a História, a Geografia. Por meio de nossa pesquisa, parece-nos correto indicar que tais áreas do conhecimento extraem do xadrez apenas aspectos empíricos ou secundários do que ele, em sua constituição histórica, pode oferecer. Tal forma de tratar esse jogo não possibilita o acesso ao conteúdo teórico, pelo contrário, utiliza o xadrez como instrumento para o ensino de uma particularidade da área de conhecimento em que ele não é propriamente o objeto de estudo. Pesquisar esse fenômeno com a finalidade de compreendê-lo a partir de sua relação geral, sem utilizá-lo para viabilizar outros conhecimentos (como o cálculo, conflitos históricos ou geográficos) só é possível se partirmos a investigação desde sua essência e manifestação até chegarmos ao conhecimento específico que o constitui.

Compreender o xadrez como um jogo que tem capacidade de desenvolver as funções psíquicas superiores (memória, atenção, percepção, pensamento) ou que, por exigir certo grau de pensamento, pode conduzir ao cansaço cognitivo e, desta forma, desestimular a prática e o interesse dos estudantes, torna o conceito de xadrez banal, sem seu real significado. O xadrez, empiricamente, é classificado como jogo de mesa, classificação dada por aspectos visíveis, posto que é jogado em uma superfície plana. Mas se partimos do pressuposto de que xadrez é jogo, não podemos afirmar, por exemplo, que ele tem estrutura semelhante ao banco imobiliário, considerado um jogo de mesa, mas que está mais próximo do basquete, pois tem a mesma constituição essencial – objetivos mutuamente opostos dirigidos a um mesmo alvo –, por exemplo. Assim, classificamos os conceitos por sua relação essencial, e não pela aparência, formato ou organização. Ou seja, tanto o xadrez quanto o basquete têm um sistema de relações entre os elementos, regras, dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos e percepção e análise nas situações de jogo que os constituem como tal.

Estamos tratando o conceito como fonte principal de apropriação do conhecimento pelos estudantes para a formação do pensamento teórico. Como mencionado, o contexto escolar é o local apropriado para o acesso desse conhecimento. Entretanto, a falta de elementos teóricos

em relação ao conteúdo do xadrez – de forma geral, no conhecimento da Educação Física – reduz seu ensino ao conceito empírico. Davidov (1988, p. 30) apresenta o conteúdo empírico dos conceitos da seguinte forma:

Se limita a descrever, catalogar, expor e esquematizar, à medida que o autor vai descobrindo-as, todas as manifestações externas do processo de realidade. A repetição externa, a similitude, o desmembramento são as propriedades gerais da realidade capturada e "esquematizada" pelos conceitos empíricos.⁴

Não estamos afirmando que o conceito empírico não apresenta utilidade alguma, ao contrário, possibilita uma base de conhecimento que garante minimamente a atividade do homem na sociedade, isto é, sua atuação cotidiana. Entretanto, o nível de desenvolvimento que proporciona está distante se o compararmos com o nível do conceito com conteúdo teórico, o qual tem como base inicial a realidade concreta, mas a transcende para níveis de abstração e generalização avançados, tendo em sua formação um conteúdo diferente em relação ao conceito empírico.

O conceito aparece aqui como a forma de atividade mental por meio da qual o objeto idealizado e o sistema de suas relações são reproduzidos, que em sua unidade refletem a universalidade ou essência do movimento do objeto material. O conceito atua simultaneamente como uma forma de reflexão do objeto material e como meio de sua reprodução mental, de sua estruturação, isto é, como uma ação mental especial. (DAVIDOV, 1988, p. 126).⁵

⁴ Se limita a describir, catalogar, exponer y esquematizar, a medida que el autor va descubriéndolas, todas las manifestaciones externas del proceso de la realidad. La repetición externa, la similitude, la desmembración son las propiedades generales de la realidad captadas y "esquematizadas" por los conceptos empíricos.

⁵ El concepto aparece aquí como la forma de actividad mental por medio de la cual se reproduce el objeto idealizado y o sistema de suas relaciones, que en su unidad reflejan la universalidade o la esencia del movimiento del objeto

A formação do conceito teórico é decorrente do processo de investigação da gênese e desenvolvimento do objeto, que possibilitará a expressão da relação essencial.

[...] o estudo histórico, diga-se de passagem, simplesmente significa aplicar as categorias do desenvolvimento à investigação dos fenômenos. Estudar algo historicamente significa estudá-lo em movimento. Esta é a exigência fundamental do método dialético. Quando em uma investigação se abarca o processo de desenvolvimento de algum fenômeno em todas as suas fases e mudanças. Desde que surja até que desapareça, isto implica em deixar visível sua natureza, conhecer sua essência, já que só em movimento o corpo mostra que existe. (VYGOTSKI, 1995, p. 67-68).

Pela expressão da relação essencial do objeto podem ser estudadas as suas particularidades, fazendo um movimento contrário ao do conceito empírico, o qual parte do particular ao universal (DAVIDOV, 1988).

Para investigarmos o conteúdo teórico do conceito de xadrez, necessitamos acessar elementos teóricos referentes à essência e manifestação do objeto estudado, neste caso, o xadrez. A essência de um objeto se dá por formações a partir de conjuntos de relações sociais e históricas. Segundo Nascimento (2014, p. 34),

A “essência” de um fenômeno diz respeito, em primeiro lugar, a um conjunto de relações (sociais, históricas) que determinam e organizam o processo de surgimento e desenvolvimento do fenômeno em questão e de todas as suas formas de existência [...] Assim, ao falarmos em *relações essenciais* de uma atividade humana (caso das atividades da cultura corporal), estamos nos referindo, justamente, a um conjunto de relações sociais, *modos de ação*, construídos ao longo da prática social do homem com as ações corporais e

material. El concepto actúa, simultaneamente, como forma de reflejo del objeto material y como médio de su reproducción mental, de su estructuración, es decir, como acción mental especial

que representam, hoje, “as causas” e determinação fundamentais para o surgimento e o desenvolvimento das diferentes *formas* de atividade da cultura corporal.

O Coletivo de Autores (1992), no movimento de renovação da compreensão de Educação Física, possibilita pensar a área com base em conhecimentos da cultura corporal produzidos histórica e socialmente. Entretanto, o objetivo dos autores não foi propor os conteúdos teóricos da área, mas organizar uma proposta didático-metodológica crítica de Educação Física. Considerando esse movimento, Nascimento (2014, p. 42, grifo da autora) propõe uma investigação das relações essenciais das manifestações da cultura corporal que potencializam o debate acerca do conhecimento teórico da Educação Física. Para a autora, as atividades da cultura corporal têm como relações essenciais “[...] **criação de uma imagem artística com as ações corporais, controle das ações corporais do outro e domínio da própria ação corporal**”. Suas principais manifestações são, respectivamente, a dança e as atividades circenses; o jogo e a luta; e o atletismo e a ginástica.

Por maior que seja sua contribuição para o avanço da produção de conhecimentos teóricos na área da Educação Física com os elementos gerais que apresenta e dão base para estudos particulares das manifestações da cultura corporal, Nascimento (2014) não enfocou – e nem poderia – especificamente o xadrez e seus elementos singulares. Não obstante, partiremos da produção das análises e sínteses das relações essenciais e manifestações da área propostos por ela para estudar o xadrez, o qual constitui seu conhecimento em âmbito geral.

Dentre as três relações essenciais apresentadas por Nascimento (2014), o xadrez tem como essencial *objetivos mutuamente opostos dirigidos ao mesmo alvo*, que se manifesta no controle da *ação corporal do outro* pelo domínio do espaço de jogo. Partimos da explicitação dessas relações e interconexões para justificar como o xadrez é constituído dessa relação essencial.

Para justificarmos que uma manifestação da cultura corporal tem como objeto o controle da ação corporal do outro é necessário compreender o conceito e a relação de alvo e objetivos opostos, os quais compõem a estrutura geral dessa relação essencial. Nascimento (2014, p. 167, grifo da autora) entende que o conceito de alvo não se reduz à materialidade palpável de um objeto ou uma coisa, mas está diretamente relacionado com os objetivos da atividade.

O *alvo* existe somente na sua relação interna com os *objetivos* que se direcionam a ele, ao mesmo tempo em que o objetivo só se materializa na sua relação com um determinado *alvo*. O *alvo* em si (em sua materialidade sensível) não apresenta ainda qualquer sentido na estrutura da atividade de *controle da ação corporal do outro*. Para ganhar sentido ou “vida”, ele precisa estar conectado com o *objetivo* com o qual se agirá, conexão essa que fará emergir o *problema geral e fundamental* que deve ser resolvido na atividade em questão.

Se o alvo está relacionado ao objetivo, podemos concluir que uma peça do xadrez, por exemplo, não pode ser o alvo dessa relação essencial. Dessa forma, a peça age como instrumento intermediário, pois o verdadeiro alvo é a conquista de território ou espaço. Ademais, qualquer jogo possui como “seu alvo-objetivo geral a relação de *controle da oposição do outro pelo controle do espaço de jogo*.” (NASCIMENTO, 2014, p. 167, grifos da autora). No jogo, o objetivo-alvo consiste em controlar a ação opositiva pelo domínio do espaço e na luta pelo domínio do corpo.

A estrutura do jogo é formada por quatro elementos: *as regras, a dinâmica de ataque e defesa, a percepção e análise nas situações de jogo e os conhecimentos estratégicos e táticos* (NASCIMENTO, 2014). Esses elementos são a base geral para investigarmos como os elementos específicos compõem o xadrez. Assim teremos uma base teórica sólida que nos permitirá entender o essencial-geral que compõe a estrutura do xadrez, perspectivando avançar de forma qualitativa na organização de seu conceito com conteúdo teórico.

O controle da ação corporal do outro é a estrutura do xadrez desde seu surgimento como atividade lúdica, em jogos que o precederam ainda que não totalmente desenvolvidos. O jogo como manifestação do xadrez é o ponto de partida para a investigação da especificidade de nosso objeto de pesquisa.

Até o momento limitamo-nos a apresentar, a partir de Nascimento (2014), a constituição da relação essencial do xadrez, o conteúdo geral que o compõe como jogo. Entretanto, entendemos que limitar a pesquisa a essa esfera não é suficiente (porém necessário) para o compreendermos teoricamente. Por esse motivo, necessitamos investigar o conteúdo específico que o constitui, que o distingue de outras manifestações da cultura corporal e de outros jogos, que o

caracteriza como fenômeno único. Partindo dessa compreensão, temos como finalidade, nesta produção, responder ao seguinte questionamento: quais elementos específicos compõem o conteúdo teórico do conceito de xadrez?

Decorrente desse questionamento, estabelecemos como objetivo geral investigar os elementos específicos que compõem o conceito teórico do xadrez. Almejando a possibilidade de compreendê-lo em suas múltiplas determinações, expondo a essência, a manifestação e o conteúdo que formam o seu conceito teórico, focamos a discussão em alguns eixos, quais sejam: investigar o processo de gênese e desenvolvimento do xadrez; compreender o objetivo geral e os objetivos intermediários das fases do jogo; e investigar os elementos específicos e em sua relação que constituem o conteúdo teórico do conceito de xadrez.

Para eleger o conteúdo específico do xadrez, nossa pesquisa constituiu, como processo de estudo e investigação, uma referência alicerçada em produções teórico-bibliográficas, principalmente de estudiosos e grandes mestres do xadrez. No movimento de pesquisa sobre o tema encontramos, na literatura, obras que dialogam com nossa pesquisa e contribuíram para as respostas de nossos questionamentos.

As principais obras e autores estudados foram: Manual de Xadrez, de Becker (1983); ¿Como jugar ajedrez?, de Capablanca (2011); Xadrez Básico, de D'Agostini (1985); Xadrez, tratado geral em três volumes: Volume 1, de Giusti (2003); Xeque-mate: a vida é um jogo de xadrez, de Kasparov (2007); Meus grandes predecessores: Volume 2, de Kasparov (2011); Xadrez: a guerra mágica, de Klein (2003); História do xadrez, de Lasker (1999); Juego, ciência y com ciência, de Pérez (2015). Em particular da psicologia pedagógica e da Educação Física, utilizamo-nos do estudo de Davidov (1988), intitulado *La enseñanza escolar y desarrollo psíquico*, e de Nascimento (2014), intitulado *A atividade pedagógica da Educação Física: a proposição dos objetos de ensino e o desenvolvimento das atividades da cultura corporal*. Por meio dessas obras, buscamos compreender o conteúdo específico do xadrez, desde sua gênese e desenvolvimento até sua estrutura contemporânea.

Além disso, utilizamos como ação metodológica de estudo os diagramas de xadrez, que mostram situações concretas da partida, e nos possibilitam uma exposição mais rica para o leitor compreender conteúdos teóricos do jogo e suas inter-relações.

Ao iniciarmos a pesquisa, deparamo-nos com a primeira necessidade: investigar a gênese e o desenvolvimento do xadrez no

processo histórico e social. Tal averiguação nos permitiu compreender como a relação essencial de controle da ação corporal do outro foi se desenvolvendo durante as transformações e incorporações que o xadrez sofreu. A gênese do xadrez está no jogo chaturanga, em cuja estrutura se encontram os elementos específicos e gerais relacionados ao jogo contemporâneo.

Considerando esse contexto, para realizar esta investigação utilizamos como referências principalmente Lasker (1999), Pérez (2015) e Klein (2003), que nos permitiram acessar registros e conhecimentos acerca da história do jogo de xadrez. Julgamos pertinente iniciarmos nossa investigação pelas classificações empíricas do xadrez, como jogo de mesa e, mais especificamente, jogo de tabuleiro. Essa é uma forma de apreender o movimento do fenômeno que se constitui socialmente. A investigação dos jogos de mesa, entretanto, não se caracteriza como ponto de partida e muito menos de chegada para eleger o conteúdo teórico do xadrez, mas como auxílio para sua compreensão pelas relações de constituição dadas socialmente. Avançando, portanto, na investigação, buscamos, por meio da pesquisa, acessar conteúdos teóricos que transcendam a percepção aparente desse jogo, em outras palavras, que identifiquem o objeto no contexto social, mas superem o sensível imediato e cheguem às suas múltiplas relações a partir de uma base essencial.

Para responder ao nosso questionamento sobre quais são os elementos que os jogadores necessitam operar em suas ações durante o jogo de xadrez, de forma geral, reportamo-nos a sua gênese e desenvolvimento, buscando no jogo contemporâneo tal resposta. Dentre o pouco aprofundamento dos autores sobre o tema, identificamos os mais sólidos, contundentes, e que em nossa investigação contemplam os elementos gerais da especificidade desse jogo. Segundo Kasparov (2007), os elementos principais do xadrez são: material, tempo e qualidade, que são manifestos por seus conhecimentos estratégicos e táticos. Consideramo-los primários, pois são base para outros específicos, como estrutura de peões, proteção do rei, iniciativa e espaço (PÉREZ, 2015). No entanto, compreender material, tempo e qualidade separados ou de modo independente não possibilita o acesso ao conteúdo específico do conceito de xadrez. Assim, é indispensável tratar tais elementos em unidade, sendo que as ações dos jogadores devem estar sempre guiadas pela análise e percepção dessa relação, à qual chamamos sistema unitário.

Ademais, após investigarmos os elementos peculiares que constituem o xadrez, adentramos mais diretamente em outro conteúdo

do jogo, a organização da partida por fases. Buscamos compreender como está organizado o xadrez, e como as ações dos jogadores são influenciadas no decorrer da partida por um objetivo geral que se subdivide em três objetivos intermediários, formando as fases de abertura, meio-jogo e final. Para esta etapa utilizamos como referenciais bibliográficos principalmente Kasparov (2007), Pérez (2015), Capablanca (2001), Becker (1983) e D'Agostini (1985), no intuito de compreender as fases da partida e suas particularidades. Tais fases são constituintes da estrutura do xadrez, ou seja, são seus elementos. Conheçê-las, todavia, não garante que compreendamos o seu conteúdo teórico, pois se pode visualizá-las de forma empírica. Com base nos autores citados, aprofundamos nossa investigação para encontrar os objetivos intermediários de cada fase a partir do objetivo geral do jogo. Objetivos esses que não podem ser vistos somente na aparência, mas necessitam de mediações para que os jogadores consigam dominá-los e guiar suas ações durante a partida.

Por meio da compreensão das fases do xadrez, de seu objetivo geral e objetivos intermediários, pudemos investigar como os elementos específicos – o sistema unitário – se articulam nas três fases da partida. Em cada fase, o material, a qualidade e o tempo são materializados de forma particular, guiados e guiando as ações do jogador. Utilizamos situações efetivas de jogo, a partir de temas táticos de xadrez, para adensarmos nossos estudos com a finalidade de compreender a relação dos elementos específicos guiados pelos objetivos intermediários de cada fase.

Delineado o percurso de investigação para encontrarmos, de certa forma, as respostas aos nossos questionamentos, e buscando contribuir para a formação dos estudantes no contexto escolar, apresentaremos em seguida a organização e distribuição dos capítulos deste trabalho.

Tomando a exposição do processo de investigação descrito até aqui como capítulo introdutório desta dissertação, prosseguimos com o segundo capítulo, intitulado “A formação histórico-social do xadrez: o processo de gênese e desenvolvimento”, que consiste em um estudo do processo histórico de formação do xadrez, tendo como ponto de partida o xadrez contemporâneo – com seus elementos particulares constituintes – que, no atual modelo organizacional de sociedade, é caracterizado como esporte. A partir desta fase de desenvolvimento do jogo, o capítulo dedica-se a investigar a gênese e o desenvolvimento ligados diretamente aos indícios de controle da ação corporal do outro, sua formação pelos elementos do jogo e, particularmente, a manifestação de material, qualidade e tempo nos jogos antecessores a ele. Apresenta,

ainda, as principais transformações de regras e conhecimentos estratégicos e táticos que influenciaram diretamente na dinâmica de ataque e defesa sob o peso da conjuntura histórica e social, até chegar novamente ao xadrez contemporâneo.

Abordamos, no terceiro capítulo, intitulado “Material, tempo e qualidade: conteúdo teórico do conceito de xadrez”, o conceito de material, tempo e qualidade, elementos constituintes do sistema estratégico e tático do xadrez. Porém, para que tais elementos sejam utilizados como forma geral de análise da partida guiando as ações dos jogadores, é preciso compreendê-los em unidade. Dessa forma, a investigação do xadrez enfocando seus elementos específicos é guiada pelo sistema que denominamos de “unitário”.

No quarto capítulo, intitulado “As fases do xadrez: objetivos intermediários guiados pelo objetivo geral”, apresentamos o jogo em suas três fases – abertura, meio-jogo e final (KASPAROV, 2007) –, explicitando que estão orientadas por objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo, especificamente, dominar as ações no espaço do tabuleiro com o objetivo geral de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem de material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. Cada fase tem um objetivo intermediário que influencia diretamente as ações guiadas pelo sistema unitário (material, qualidade e tempo) direcionando o jogador a perseguir diferentes objetivos intermediários, que se tornam meios para alcançar o objetivo geral.

Por fim, no quinto capítulo, “A manifestação do sistema unitário nas fases do xadrez”, como esforço principal, discutimos de que modo o sistema unitário se manifesta nas fases da partida guiado pelo objetivo geral e pelos objetivos intermediários. As manifestações de material, qualidade e tempo em unidade na abertura, no meio-jogo e no final são, de certa forma, distintas – por mais que tenham como finalidade das ações alcançar o objetivo geral – pelo fato de, em cada momento da partida, objetivos intermediários guiarem as ações dos jogadores. Além destes, outros elementos tratados como secundários, consequência das ações por meio do sistema unitário, que são segurança do rei, espaço, iniciativa e estrutura de peões, constituem os conhecimentos estratégicos e táticos do xadrez nas fases da partida.

2. A FORMAÇÃO HISTÓRICO-SOCIAL DO XADREZ: PROCESSO DE GENÊSE E DESENVOLVIMENTO

A investigação da formação histórico-social do xadrez em seu processo de gênese e desenvolvimento é imprescindível para compreendermos esse fenômeno além da aparência, visando explicitar o conteúdo teórico de seu conceito. Debruçamo-nos a investigar esse processo pela explicitação de que nele a relação essencial (DAVIDOV, 1988, NASCIMENTO, 2014) é o controle da ação corporal do outro e se manifesta pelo jogo. Não pretendemos apenas contar uma história, mas apresentar o xadrez como uma atividade específica de jogo, que no decorrer de sua formação sofreu transformações motivadas pela necessidade social em cada momento histórico.

Extraímos do processo histórico elementos que nos permitiram explicitar a essência do xadrez e sua organização estrutural com os elementos de jogo. Esse movimento nos permite compreender a constituição do xadrez enquanto jogo em seu processo de transformação. Em nossa investigação buscamos evidenciar os conteúdos inerentes a sua constituição contemporânea de estratégia e tática, das regras e de sua dinâmica de ataque e defesa, sem perder de vista sua formação histórica e social. Entendemos que no processo de ensino, dentre os diversos conteúdos específicos do xadrez, o processo de sua constituição deve ser ensinado aos estudantes para que compreendam exatamente sua formação enquanto jogo, desde sua gênese.

Adentramos inicialmente na investigação referente a em que tipo de categoria – empírica – o xadrez é classificado. Desse modo, retomamos seu processo histórico não a partir de si mesmo, mas da criação dos primeiros “jogos de mesa”, que possibilitaram encontrar elementos estruturais imprescindíveis para o desenvolvimento do embrião do xadrez. Empiricamente, o xadrez é classificado como “jogo de mesa” e, em particular, “jogo de tabuleiro” (KLEIN, 2003). A manifestação empírica traz consigo a sua essência, mesmo que não seja possível apreendê-la imediatamente. Autores como Becker (1983), Klein (2003) e Pérez (2015) encontraram na manifestação empírica o desenvolvimento histórico e a classificação do jogo. Entretanto, esse processo sustentado nas relações palpáveis ou visíveis não contempla sua relação geral e nem evidencia sua verdadeira gênese.

Nosso objetivo é outro, queremos perscrutar a gênese e o desenvolvimento do xadrez para além da aparência, ou seja, buscar suas múltiplas relações históricas e sociais que se constituem e se incorporam até o aparecimento e desenvolvimento deste jogo. Com o

estabelecimento da gênese e das influências sociais que permitiram o desenvolvimento desse jogo, conseqüentemente, a partir de novos elementos – teóricos – tornaremos possível uma nova exposição, um salto qualitativo de compreensão da manifestação xadrez que verdadeiramente contemple sua estrutura.

2.1 OS JOGOS DE MESA E SUAS ESPECIFICIDADES

Para investigar a gênese e o desenvolvimento do xadrez, é necessário compreender o que é a categoria “jogos de mesa” e sua especificidade, “jogos de tabuleiro” (KLEIN, 2003). Essa premissa nos impele a pesquisar os primeiros “jogos de mesa” e suas influências diretas no estabelecimento do embrião do xadrez.

Em princípio, precisamos compreender que “jogos de mesa” é uma expressão geral para classificar empiricamente os jogos que têm por característica serem praticados em uma superfície plana que, em geral, assume o caráter “de mesa”. Cotidianamente, no contexto escolar, tal classificação (quando tratada pelos professores como conteúdo da Educação Física) abrange diversos “jogos”, como banco imobiliário, dama, trilha, jogo da vida, entre outros. Todavia, os jogos de mesa possuem classificações específicas, pois abrangem uma diversidade de possibilidades de “jogos” que possuem como particularidade o ambiente, no caso, a mesa.

A classificação “jogos de mesa” pode ser considerada um termo genérico que abrange diversos “jogos” com as características citadas anteriormente. Contudo, a partir desse termo existem categorias específicas, que são formadas principalmente pelos “jogos” de cartas, “jogos” de tabuleiro, ping-pong, pebolim e “jogos” de role-playing. Cada categoria apresenta uma nova especificidade, de acordo com os diferentes objetivos a serem alcançados, materiais e regras, mas que têm algo em comum, o jogo sobre uma superfície plana. Não nos debruçaremos sobre explicação de cada particularidade dos “jogos de mesa”, pois o que queremos destacar é que nesta classificação empírica também se incluiu o xadrez como um “jogo de mesa”, e, mais especificamente, “jogo de tabuleiro”. É comum na literatura enxadrística (D’AGOSTINI, 1985; BECKER, 1983; KLEIN, 2003) abordá-lo com essa classificação, pelo fato de que a partida é jogada em um tabuleiro contendo 64 casas.

As classificações empíricas, por si só, não nos fornecem base suficiente para compreendermos o xadrez para além da aparência, entretanto podem ser um ponto inicial para evidenciarmos suas relações

essenciais e seu desenvolvimento. Durante a explanação apresentamos elementos teóricos que contribuíram para o salto qualitativo na perspectiva da explicitação do conteúdo do conceito de xadrez. Enfatizamos que as classificações a que nos referimos até aqui são empíricas⁶, pois não evidenciam a essência dessas manifestações, em que está sintetizada sua relação geral. Adiante, com apoio de Nascimento (2014) e da literatura enxadrística – principalmente Becker (1985), Capablanca (2001), D’Agostini (1983), Kasparov (2007), Klein (2003) e Pérez (2015) – explicitaremos os elementos teóricos do xadrez, reordenaremos a ideia de classificação para categorizá-lo a partir da sua essência, não mais como “jogo de mesa” e “jogo de tabuleiro”, mas como jogo.

Os “jogos” categorizados como “de mesa” surgiram na antiguidade. Durante o processo de desenvolvimento humano, pelo trabalho foram criadas práticas associadas ao culto aos deuses, que tinham como características desde a sorte até o raciocínio, e que começaram a fazer parte da prática social, tornando-se expressões culturais.

Uma das maneiras usadas nas práticas divinatórias era o lançamento de búzios, varetas e astrágalos (ossos de pés de animais, geralmente cabras, com formato de um cubo). Esses ainda são usados em algumas regiões do mundo, com o nome de jogo do osso. Dos astrágalos aos dados foi um “passo”, que talvez tenha demorado séculos (KLEIN, 2003, p. 15).

O desafio pela sorte, utilizando dados como instrumento começou há milhares de anos e permanece até hoje. Esse hábito histórico ajudou a criar, desenvolver e aperfeiçoar muitos jogos. A referência mais antiga relacionada aos jogos de mesa, segundo Klein (2003, p. 16), é “[...] provavelmente a pintura da câmara mortuária de Mera, em Sakarah (nos arredores do Egito). Essa pintura (Imagem 1) representa duas pessoas ante um jogo de mesa”. Os objetos utilizados para a prática de “jogos de mesa” eram pedras, placas e algumas espécies de peças.

⁶ Neste capítulo discutiremos o conceito de jogo que possibilitará ao leitor uma melhor compreensão do que a categoria “jogos de mesa” reúne por “jogos” mediante características aparentes e não essenciais.

IMAGEM 1: Pintura encontrada na câmara mortuária de Mera, em Sakarah



Fonte: <http://nuted.ufrgs.br/oa/JogoEdu/modulo3.html>.

A necessidade de criar “jogos” deve ser analisada nos contextos sociais de cada época. Em alguns casos tratava-se de utilizar o tempo do ócio, um “passatempo”. Em outros casos, como o de mancala⁷, que foi criada provavelmente no Egito e se difundiu em todo o mundo, principalmente na África, era uma possibilidade de diversão para os raros momentos em que os escravos não estavam a serviço de seu senhor. A possibilidade de manter o tempo ocupado pelos escravos com os “jogos” era favorável aos seus senhores, pois a atenção e o pensamento deles estavam voltados àquela prática e desviavam o foco da chance de instituírem qualquer tipo de posicionamento e/ou revolta perante a situação social a que eram submetidos.

Até antes da Era Cristã, expõe Klein (2003, p. 17), os jogos foram criados principalmente no Oriente. Podemos citar o alquerque, o senet, o real de Ur, a trilha, o liubo, o weiqi e a mancala. Esboçando uma sequência histórica, no período pós-Cristo, o autor indica que os “jogos” criados foram influenciados pelos que existiam e eram praticados nas sociedades, o que possibilitou uma disseminação de produção e reprodução de novos jogos em diferentes partes do mundo, como xiangqi, chaturaji, latrunculi, tali, calculi. Muitos foram embriões para o

⁷ A mancala ou jogos de sementeira é um dos primeiros conjuntos de práticas humanas relacionadas aos “jogos de mesa”, difundida inicialmente na África e Ásia. Sua característica é “semear” as sementes com o objetivo de colocá-las na Kalah (casa de “depósito”) e capturá-las do adversário. O tabuleiro é formado por seis cavidades para cada jogador, podendo existir alterações em decorrência da prática em alguns locais do mundo. Quando um dos jogadores não tem mais sementes em suas cavidades o jogo acaba, e vence quem conseguiu concentrar mais sementes na Kalah.

desenvolvimento de outros jogos “vivos” até hoje, e alguns foram se perdendo com o tempo.

É importante apontar que os primeiros “jogos” desenvolvidos podem estar diretamente ligados à gênese do xadrez, não necessariamente como jogo que se desenvolveu dele, mas que influenciou a criação de outro que foi o embrião do xadrez.

O que esses “jogos” possuem em comum, além de sua classificação, é que fazem parte da prática dos seres humanos como ação de uma atividade voltada para uma determinada finalidade. Entretanto, devemos nos questionar se realmente todas essas práticas sociais são jogos, pois cotidianamente as atividades que têm como finalidade o divertimento, o lazer, o prazer, fins não utilitários de produção de algo material, são consideradas como tal e denominadas lúdicas. É imprescindível esclarecermos, para melhor compreensão, essa relação entre produção histórica dos jogos de mesa – a diferenciação, por exemplo, de Jogo como atividade predominantemente infantil (atividade sem fim prático utilitário), condição social de apropriação da realidade em se que ramificam diversos outros tipos de jogos, como os de papéis – e jogos em particular, a que estamos nos referindo.

Nesse enfoque específico (também atividade sem fim prático utilitário/lúdica), jogo se refere à atividade que, conforme apresentado por Nascimento (2014, p. 164), possui como sua relação essencial “objetivos mutuamente opostos direcionados a um mesmo alvo”, que se objetiva no *controle da ação corporal do outro* pelo domínio do espaço. Uma atuação específica se caracteriza como jogo quando, em sua estrutura, encontram-se em unidade e desenvolvidos os elementos da dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos e regras.

Se tomássemos o Jogo genérico como critério de análise nossas conclusões não seriam as mesmas, pois os jogos de mesa e de tabuleiro podem ser considerados Jogo em sua forma geral. Porém caracterizamos o xadrez como manifestação particular de jogo – restrita a seus elementos – que não pode restringir-se à descrição de sua condição, pois isso limitaria sua compreensão ao nível do empírico, sem que signifique falsidade, mas somente a impossibilidade de entender a atividade específica como expressão complexa de jogo, seu conteúdo teórico.

Considerando como critério de análise que jogo é a manifestação que tem como relação essencial o controle da ação corporal do outro, a definição do conceito de “jogos de mesa” parece estar ligada mais ao campo perceptivo, empírico, do que ao campo teórico. Isso porque os elementos utilizados para classificar um fenômeno como jogo não estão

diretamente ligados a sua estrutura geral pelos elementos que o constituem na dinâmica do próprio jogo, acarretando uma classificação que liga as manifestações em grupos guiados pelas características visíveis ou por suas semelhanças dadas imediatamente. Não raro, denomina-se jogo a muitas atividades sem compreender efetivamente o conteúdo teórico do conceito. Essa análise, cotidiana, em que as práticas sociais guiadas para fins não utilitários são chamadas de jogos, não oferece base para compreendermos o que realmente é o conceito de jogo em sua essência. Dessa forma estaríamos categorizando “jogos de mesa” e “jogos de tabuleiro” na perspectiva em que todas as manifestações que se encaixam nessas categorias são jogos, porém estaríamos tratando de uma classificação ligada às características físicas dos fenômenos, principalmente sua similaridade de ser um jogo que utiliza uma superfície plana para se efetivar, ou, ainda, que necessita de um tabuleiro para sua execução. Essas classificações são limitadas, pois faltam elementos teóricos para compreendermos além da aparência, nos desprendermos de elementos característicos visuais. Para isso, devemos compreender esses fenômenos em sua essência, sua estrutura geral, que não é evidenciada diretamente pelos órgãos dos sentidos, mas por uma pesquisa histórico-lógica de seu desenvolvimento.

Nesse sentido, avançaremos para além da classificação empírica, aos elementos teóricos que nos conduzirão a compreender o que é jogo em sua essencialidade e, conseqüentemente, evidenciar a estrutura do xadrez.

Iniciamos com a relação de objetivos mutuamente opostos direcionados a um mesmo alvo. Isso exige a correta compreensão do que é o alvo. Nascimento (2014) nos chama a atenção para o conceito de alvo, no sentido de que não está reduzido à materialidade palpável de um objeto ou uma coisa, mas está diretamente relacionado com os objetivos da atividade. Apresentamos, na introdução, o conceito de alvo e sua relação com os objetivos mutuamente opostos. Ou seja, o alvo no jogo geral não é a trave, a cesta ou a peça, mas sim o controle do espaço, que possibilitará ao jogador ou equipe fazer o gol, o ponto ou o xeque-mate. Os objetivos dos jogadores são opostos, no xadrez, direcionados pelo controle espacial, com a finalidade de, pelo controle do espaço, efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo.

Em síntese, podemos considerar jogo as manifestações que têm como relação essencial o controle da ação corporal do outro e possuem em sua estrutura objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo. Essa mutualidade opositiva dirigida ao mesmo alvo está unificada

no sistema dos elementos regras, dinâmica de ataque e defesa e conhecimentos estratégicos e táticos, mediados pela percepção e análise nas situações de jogo (NASCIMENTO, 2014).

Desse modo, utilizando elementos de base essencial – teóricos –, não podemos considerar a mancala ou o poker, por exemplo, como jogo (controle da ação corporal do outro), pois sua estrutura não é formada por objetivos mutuamente opostos direcionados a um alvo, consequência de não existir uma dinâmica de ataque e defesa, sendo que sem esses elementos o fenômeno não tem, em sua estrutura, característica de jogo. Muitas manifestações chamadas de “jogo” não necessariamente apresentam em sua estrutura os elementos dele, mas comumente são conhecidas como tal, por sua classificação empírica, pelo fato de, como mencionamos, sua classificação derivar da prática cotidiana de fins não utilitários.

Tratar esse conhecimento no contexto escolar é fundamental para que os estudantes superem, na formação do pensamento, a classificação dos “jogos” pelo conceito de “jogos de mesa” e se apropriem da constituição teórica do conceito jogo. Desse ponto de vista, o salto na formação e transformação de novos conceitos, por parte dos estudantes, terá como base abstrações com elementos teóricos ou substanciais e não mais a relação empírica (DAVIDOV, 1988). Não queremos afirmar que tal conhecimento cotidiano seja desprezível, pelo contrário, ele tem certa função social de organização de determinadas produções históricas e sociais, porém esta formação não é reflexo da relação essencial que categoriza tais jogos. A escola é o local apropriado para possibilitar aos estudantes o conhecimento mais desenvolvido, que supere o conhecimento empírico. Assim, a compreensão de xadrez será diferente, a ponto de identificar os elementos que o constituem em sua estrutura geral e, por meio deles, poder apreender seu conhecimento específico.

Nas relações essenciais da cultura corporal, em especial o controle da ação corporal do outro, as ações têm por base sua realização corporal. Nascimento (2014) as denomina ações corporais. Entretanto, em grande parte dos jogos de mesa ou tabuleiro (como o xadrez é categorizado empiricamente) não existem efetivamente ações do corpo do jogador que influenciam diretamente a dinâmica do jogo, salvo a consideração do uso das mãos para movimentar as peças. No xadrez, consideramos que é pelas peças que acontecem as ações no jogo. Sua constituição é dada pelas regras com base no papel social de cada uma, características de movimentação e capturas semelhantes à sua condição social. Por exemplo, os peões são as peças mais frágeis no sentido de controle do espaço, e cumprem a representação social de trabalhadores

(ou os soldados da primeira linha de combate, com pouco ou nenhum armamento), em analogia com a sociedade.

As posições iniciais do rei e da dama simbolizam que as peças mais importantes do jogo, e da sociedade, estão no centro “do castelo” e as peças ao seu redor (incluindo a dama) têm como missão servir o rei, mesmo com a possibilidade de serem capturadas (ou mortas) para o “bem do reinado e a proteção do rei”. Por consequência, essa estrutura influenciada pelo papel social manifesto pelas regras de movimentação e captura, um lance especial chamado roque⁸, foi criado com a finalidade de proteção à principal peça e principal figura na sociedade feudal, o rei, procurando protegê-lo de possíveis ataques que poderão acontecer. Dessa forma, as peças no xadrez representam papéis sociais, suas possibilidades de movimentação e captura no tabuleiro retratam a organização social feudal e, como figura mais importante em tal estrutura social, o rei deve ser protegido, pois se levar xeque-mate⁹, o jogo acaba. Nascimento (2014, p. 168) entende que essa relação se refere a

Uma forma de Jogo na qual as ações dos jogadores são transferidas para determinados objetos ou peças que assumem o papel de “jogadores virtuais” do jogo em questão. O jogo se passa em um terreno “virtual” (genericamente um tabuleiro) no qual os sujeitos-jogadores controlam as peças de jogo. Estes seriam os casos dos jogos de bocha, curling, bolinha de gude, futebol de botão e, também do xadrez, dama etc. Esse tipo particular de jogo compartilha o mesmo problema geral da atividade de Jogo (o “controle da ação opositiva no espaço”).

⁸ Becker (1983, p.18) define roque como “um movimento combinado de rei e torre, que vale por uma jogada só. Trata-se, pois, do único lance em que se movem, simultaneamente, duas peças do mesmo bando.” O roque distingue-se em dois tipos, o roque menor e o roque maior. A principal diferença é que no menor, o rei movimenta-se duas casas em direção à torre de sua ala, ficando a uma casa da extremidade do tabuleiro (coluna g) e a torre, por sua vez, fica ao seu lado (coluna f). Já no maior, o rei movimenta-se em direção à torre da ala da dama e fica a duas casas de distância da extremidade do tabuleiro (coluna c) e a torre ao seu lado (coluna d).

⁹ Quando o rei está ameaçado e não existe nenhuma possibilidade de protegê-lo ou de “fugir”, acontece o xeque-mate, que decreta o fim de jogo.

A partir dessa exposição, da compreensão empírica de jogos de mesa e tabuleiro e do conceito de jogo, temos elementos para iniciar a investigação da natureza do xadrez, diferenciando-o dos demais “jogos de mesa”, procurando nos primeiros jogos de tabuleiro os determinantes para a criação do embrião do que se tornaria o xadrez. Partindo da análise de sua estrutura, mediada pelo conteúdo do controle da ação corporal do outro e dos elementos de jogo, mesmo que no embrião, possivelmente encontraremos esses elementos em forma ainda não desenvolvida ou primitiva, mas com potencial para determinado desenvolvimento até se constituir no xadrez hoje praticado.

2.2 A GÊNESE E O DESENVOLVIMENTO DO XADREZ

A formação dos “jogos” de tabuleiro sinaliza possibilidades de investigação do processo histórico e social em que se situa a gênese do xadrez. Explicitaremos sua gênese embasados na relação essencial mais ou menos desenvolvida da estrutura do embrião que potencializou o desenvolvimento de xadrez, no qual, de certa forma, os conteúdos particulares já se constituíam em um nível inferior ao que encontramos no jogo contemporaneamente. Isto é, na gênese, a relação essencial não estava desenvolvida como conhecemos hoje, mas *o controle da ação corporal do outro* com objetivos mutuamente opostos direcionados a um mesmo alvo estava presente em sua estrutura, e este é um critério de análise do processo investigativo de sua formação histórica.

Nosso ponto de partida está no nível mais desenvolvido de xadrez. O pressuposto aqui colocado é de que a estrutura encontrada contemporaneamente nesse jogo nos fornece os elementos que permitem compreender o desenvolvimento histórico de seus “ancestrais”. O xadrez atual, reconhecido na forma de esporte¹⁰, tem suas regras definidas e padronizadas mundialmente, com diversas possibilidades desenvolvidas de utilização nos elementos estratégicos e táticos a partir de uma dinâmica de ataque e defesa, em uma estrutura de objetivos mutuamente opostos dirigidos ao mesmo alvo, que se expressa, em linhas gerais, na busca de dominar o espaço de jogo para executar o xeque-mate no rei adversário e a proteção do seu próprio rei.

Sua popularização em esfera global potencializou a criação de eventos como campeonatos mundiais, copa do mundo de xadrez, eventos nacionais, estaduais, municipais e escolares. A prática constante

¹⁰ Discutiremos o conceito de esporte mais adiante, neste capítulo.

e competitiva em campeonatos e eventos gera uma necessidade de preparação que pode ser suprida com o estudo de seus elementos específicos. Isso pode desenvolver as máximas possibilidades estratégicas e táticas de ação no jogo, para chegar ao conhecimento mais sofisticado, com a finalidade de desempenho nesses eventos e campeonatos. O conhecimento produzido historicamente constitui o xadrez como um jogo desenvolvido especialmente em relação à estratégia e à tática. Mas para chegar a esse nível de formulação consolidado como prática social, o qual estamos tomando como ponto de partida e de chegada, devemos questionar: como ocorreu seu processo de gênese e desenvolvimento? Que necessidade motivou os seres humanos a realizar tal atividade? Encontraremos respostas mediante investigação do processo histórico, com suporte em lendas e histórias sobre o jogo de xadrez. As lendas nos fornecem dicas que, corroboradas em fatos descritos na literatura, nos permitem apontar sua possível gênese.

Horton (1973, p. 59) o relata como “antigo jogo Hindu, geralmente considerado antepassado de nosso jogo de xadrez moderno”. Sobre a origem exata do xadrez, Pérez (2015, p. 8) chama a atenção que seria impossível conhecê-la: “Consideramos que o xadrez ou um jogo similar, existiu faz tanto tempo, que fixar sua origem ou antiguidade é tarefa impossível”¹¹. Após a influência das criações dos primeiros “jogos de mesa” pelas sociedades antigas, iniciaremos a investigação nos fatos do século VI de nossa era (LASKER, 1999; PÉREZ, 2015), em que lendas e histórias identificam o surgimento de um jogo de tabuleiro chamado chaturanga.

Chamamos atenção para o fato de que a investigação sobre esse período histórico traz pouquíssimos indícios concretos de fatos relacionados diretamente à criação de tal “jogo”. Segundo Klein (2003, p. 33), “Pela inexistência de literatura original ou registros arqueológicos, a história do xadrez se baseia mais em lendas milenares e literatura retroativa”, e muitas histórias e lendas foram produzidas no decorrer dos anos.

Queremos encontrar pela gênese e desenvolvimento, ou seja, pelo processo de formação histórica do xadrez, os movimentos que levaram à sua transformação. Para isso recorreremos à história, em que buscamos elementos que indicam sua constituição no decorrer dos tempos. Como a literatura não apresenta informações verídicas em relação à gênese, as

¹¹ Consideramos que el ajedrez o un juego similar, existió hace ya tanto tiempo, que fijar su origen o antigüedad es tarea imposible.

lendas e histórias cumprem o papel de indicar, em seus relatos, características que podem ter sido influenciadoras na constituição do xadrez. Ainda que não tenham autenticidade comprovada, carregam em si as influências sociais da época.

Nosso movimento direcionou-se a analisar as lendas mais conhecidas e expressivas e a buscar extrair quais relações elas expressam como determinantes para a formação do xadrez e que elementos estavam presentes, mesmo que eles, por si só, não sejam suficientes para responder à questão da gênese e seu desenvolvimento. Também buscamos investigar nos “jogos primitivos” elementos estruturais que possivelmente influenciaram a criação do chaturanga.

Duas lendas se destacam por sua fama. Primeiro, a lenda da “sucessão do trono”, segundo

[...] a qual, o jogo teria sido inventado após uma guerra sangrenta entre dois irmãos, pela sucessão do trono. Um conselho de sábios decidiu então reconstituir a batalha, no curso da qual um dos litigantes veio a falecer. Sobre um quadrado de madeira e marfim, representando o teatro de operações e face a face, duas linhas de infantes e num segundo plano, simetricamente ao lado do Rei e de seu General em Chefe, dois elefantes, dois cavalos e dois carros. (KLEIN, 2003, p. 34).

A lenda da “sucessão do trono” afirma que a criação do jogo ocorreu na tentativa de representação de uma batalha sangrenta. Essa descrição sinaliza que a gênese do xadrez está ligada a um jogo relacionado à “guerra”, com os envolvidos representados por peças características das ações de guerra àquela época. O jogo poderia estar ligado a uma batalha em um espaço (tabuleiro) com o objetivo de “capturar” as peças adversárias, em especial o rei, para vencer a batalha. Porém a literatura enxadrística não estabelece essa lenda como principal, que caracterizaria os traços de gênese do jogo, por mais que ela seja contada nos livros de história do xadrez e tenha em si características que a poderiam potencializar como o desenvolvimento do jogo. Um motivo para não considerarmos essa lenda como a principal é o fato de que não existem na literatura registros do prosseguimento desse jogo no decorrer da história, deixando muitas dúvidas em relação a sua ligação com o jogo contemporâneo.

A segunda lenda é a mais aceita pela comunidade enxadrística é a do Sissa, o suposto criador do xadrez. A história teria ocorrido na Índia,

em torno do século VI d.C (KLEIN, 2003, p.35). A sociedade indiana provavelmente desenvolveu o embrião do que se tornaria o jogo de xadrez, cujo primeiro nome era chaturanga, que significa exército formado de quatro membros (LASKER, 1999, p. 31). A expressão “quatro membros” remete às divisões do exército indiano composto por elefantes (representados atualmente pelos bispos), cavalos, carros (representados atualmente pelas torres) e soldados a pé (representados atualmente pelos peões) mais o rei. O jogo era praticado em um tabuleiro chamado ashtapada, oriundo da prática de outros jogos de tabuleiro. Jogavam dois ou quatro jogadores, sendo que as regras modificavam-se dependendo do número de jogadores.

O *ashtapada*, originariamente usado pelos indianos para o jogo de xadrez, não era um tabuleiro axadrezado, mas simplesmente com linhas dividindo-o em sessenta e quatro quadrados. Duas espécies de xadrez eram jogadas sobre esse tabuleiro, uma variedade com dois parceiros e, posteriormente, outra com quatro parceiros, que ainda é praticada em algumas partes da Índia. O arranjo das peças no jogo de dois parceiros era o mesmo de nosso moderno xadrez. No jogo de quatro parceiros cada um deles tinha oito peças (...) um Rei, um Elefante, um Cavalo, um Barco em lugar do Carro, e quatro Peões (LASKER, 1999, p. 34).

Antes de prosseguirmos com a descrição, cabe observar uma característica comum às duas lendas apresentadas, a relação de criação de um jogo com base na representação de guerra ou batalha. A justificativa para essa característica dos jogos predecessores do xadrez é histórica. Nascimento (2014) indica que no treinamento militar para duelos ou guerras, os elementos de jogo (dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos, regras e percepção e análise nas situações de jogo) começaram a ser desenvolvidos e ganhar forma, ou seja, nesta atividade de treinamento militar se desenvolvia a gênese do jogo. Entretanto essa atividade não tinha como finalidade o ato de jogar, isto é, um fim em si mesmo, era uma ação dos guerreiros em sua atividade de trabalho, o treinamento militar.

Quando apresentamos as lendas, estamos admitindo que os jogos citados têm como influência as relações de guerra e os elementos que foram se constituindo no treinamento militar, mas estes jogos já não são

mais uma ação da atividade bélica, pelo contrário, eles possuem em si mesmos a finalidade de atividade. Assim, o chaturanga, por exemplo, foi desenvolvido com o objetivo principal de jogá-lo, e não como ação para outra possível atividade. Suas características apresentam os elementos particulares constitutivos do xadrez – a material, qualidade e tempo¹² – mesmo que não desenvolvidos e impedidos de estar em unidade (pelas limitações de ação “livre” imposta pelas regras de utilização dos dados). Dessa forma, a gênese do jogo está ligada ao treinamento militar e essa influência se constituiu historicamente em novas manifestações, entre elas o jogo de tabuleiro.

Nessa perspectiva, nossa investigação parte dos jogos que se constituíam indiferentes às atividades produtivas, vale dizer, jogados com fim em si mesmos. Podemos analisar o chaturanga a partir dessa concepção e compreender que toda transformação histórica é fruto da prática desse jogo, sem influências diretas do trabalho.

Consideradas essas questões, abordaremos algumas características na descrição da estrutura do chaturanga que merecem nossa análise. Primeiro, o relato sobre o jogo apresenta o tabuleiro com 64 casas, mesmo número que consta nas regras do xadrez contemporâneo. Outra característica é a possibilidade de jogar entre dois ou quatro jogadores. As regras atuais não permitem essa variável, sendo que deve ser jogado de forma oficial por dois jogadores, um com peças brancas e outro com peças pretas. Porém é importante ressaltar que o chaturanga possui traços característicos, como relação de oposição entre as peças – ataque e defesa – em que a estrutura dos objetivos dos jogadores, mesmo que não desenvolvida, é a mesma que conhecemos hoje: objetivos mutuamente opostos direcionados a um mesmo alvo.

As peças no chaturanga retratavam o que era mais característico no mundo e na Índia daquela época. A história contada é que na região de Taligana habitava um rei chamado Ladava, o qual tinha perdido seu filho em uma batalha entre exércitos naquele lugar. A tristeza e o sofrimento tomaram conta do rei de tal forma que deixou de participar ativamente das decisões acerca das questões sociais em seu domínio. Muitas tentativas de fazer o rei voltar a governar seu império e encontrar novamente a felicidade fracassaram, até que Sissa, motivado pelo problema que estava afetando toda a sociedade, empenhou-se para desenvolver um jogo que tratava de questões lógicas e de batalha dentro

¹² No capítulo quatro abordaremos os conceitos material, qualidade e tempo em sua relação de unidade, os quais formam o conteúdo teórico do conceito de xadrez.

de um tabuleiro com 64 casas, influenciado por outros jogos de tabuleiro.

A tarefa do jogo era vencer o exército oponente, sendo que as peças utilizadas representavam o exército dominado pelo rei em seu território. No tabuleiro as peças estavam em oposição, estabelecendo uma dinâmica de ataque e defesa mútua pelas ações dos jogadores cristalizadas nas peças. Após aprender o jogo, o rei conseguiu ver nele uma oportunidade de entretenimento. A felicidade e a atração do rei foram tão grandes que prometeu a Sissa um presente que poderia ser escolhido pelo próprio jovem. A história diz que ele pediu “que lhe desse um dirhem (moeda de prata utilizada pelos árabes na Idade Média) pela primeira casa e que fosse dobrando progressivamente este número em cada uma das casas restantes, até chegar ao número 64.” (PÉREZ, 2010, p. iii)¹³. Vale lembrar que algumas versões relatam que o pedido de Sissa não foi receber em moedas, mas em grãos de trigo. Para o rei, no primeiro momento, parecia muito simples a forma de pagamento ao jovem. Mas quando os matemáticos do reino foram realizar a conta do pagamento, o cálculo de dobrar casa a casa o número de moedas resultou na astronômica cifra de 18.446.744.073.709.551.615, sendo que a história diz que nem todas as moedas do mundo poderiam pagar o valor final da conta realizada pelos matemáticos do rei.

Além da lenda de Sissa, que utilizamos como possível explicação para a gênese e desenvolvimento do xadrez, há especulações de que a criação do xadrez teria ocorrido por volta do século IV a.C., muito antes da origem do jogo criado por Sissa. As peças do jogo representariam a estrutura básica do exército indiano que já existia naquele período.

O exército indiano foi formado pelos quatro membros mencionados até a invasão da Índia por Alexandre, o Grande, no ano 326 antes de Cristo. Nesta ocasião, os carros falharam completamente e logo se tornaram obsoletos. Como o carro estava incluído entre as peças do *chaturanga*, pode-se razoavelmente admitir que o jogo data do século IV antes de Cristo, embora a primeira menção ao xadrez feita na literatura não ocorra senão mil anos mais tarde. (LASKER, 1999, p. 31, grifo do autor).

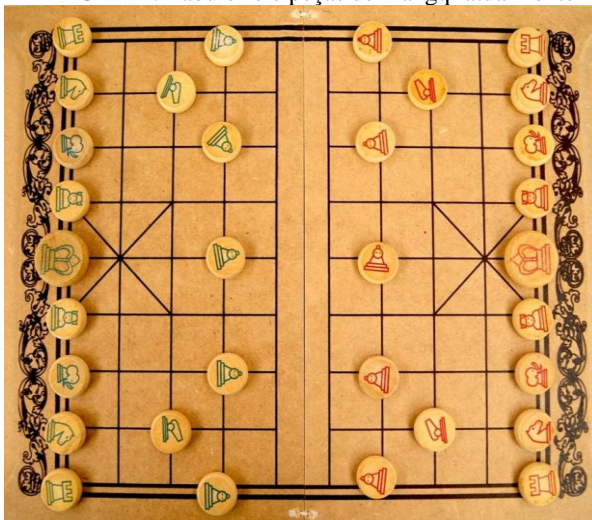
¹³ que le dieran un dirhem (moneda de plata utilizada por los árabes en la Edad Media), por la primeira casilla, y que fuese doblado progressivamente este número en cada uno de las casillas restantes, hasta llegar a la número 64.

Aqui deparamo-nos com dois relatos que precisamos buscar compreender. Recorremos, para esse intento, à investigação histórica dos “jogos de mesa” desenvolvidos no período entre o século V antes de Cristo e o século VI depois de Cristo. Tal recorte de tempo tem como justificativa o espaço temporal entre as duas datas que encontramos na descrição da criação do chaturanga. Nesse recorte temporal acreditamos encontrar possíveis contribuições de outros jogos que podem nos dar indícios da gênese do xadrez.

Encontrar registros históricos que nos ofereçam base para investigar os possíveis jogos que foram influentes no desenvolvimento do chaturanga tornou-se difícil, pois não encontramos registros suficientes sobre este tema específico. Embasados em Klein (2003), pesquisando “jogos” desde a era antes de Cristo, encontramos seis possíveis candidatos influenciadores para a criação do jogo. Entretanto, após análise dos possíveis antecessores e influenciadores do chaturanga, a partir de sua constituição – mesmo que elementar – com os elementos do jogo e pela estrutura de objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo, o que mais se aproxima por suas características estruturais, históricas e geográficas e por suas transformações é o xiangqi.

Segundo Klein (2003), há referências de que pelo menos 700 anos antes da Era Cristã, na China, jogava-se um jogo de tabuleiro com pedras simulando uma guerra. O número de peças podia chegar a 32. Esse jogo tinha o nome de liubo e é considerado o ancestral do xiangqi, que após o século VII depois de Cristo ficou conhecido como xadrez chinês. Conforme o autor, não existem evidências que comprovam a expansão do xiangqi na China, mas há registros históricos de que o jogo começou a ser praticado e foi se disseminando entre os séculos I e III d.C. Os primeiros tabuleiros chineses foram desenvolvidos no formato 9x10. Como as peças não são colocadas nas casas, mas nos pontos que as separam, a transposição para chaturanga equivale a um tabuleiro 8x8. Uma característica das regras do xiangqi é a representação de um rio separando os dois lados do tabuleiro, como uma fronteira artificial. O tabuleiro possui 64 casas, exatamente o número correspondente às casas do chaturanga e do xadrez.

IMAGEM 2: Tabuleiro e peças de xiangqi atualmente



Fonte: <http://www.consuladodosbrinquedos.com.br/produto/xiang-qi-mitra/8836>.

Pelos marcos históricos, destaca Klein (2003), é provável que o xiangqi seja anterior ao chaturanga e seu homônimo persa chatrang em pelo menos três séculos. O xiangqi possivelmente se propagou em outras regiões sujeitas à influência chinesa com as rotas comerciais da seda. Nesse jogo encontram-se semelhanças estruturais com o chaturanga, pelo fato de ser jogado num tabuleiro e em oposição utilizando o recurso de peças que representavam soldados junto ao rei. Com o deslocamento do povo chinês nas rotas de vendas, chegando à Índia, muito possivelmente o jogo serviu de inspiração para Sissa desenvolver um novo jogo, com estrutura semelhante. Consideramos essa hipótese coerente, mesmo não tendo registros suficientes para afirmar se realmente aconteceu assim. Dessa forma, deixamos em segundo plano a possibilidade de o chaturanga ter sido desenvolvido no ano 326 a.C, com a influência da invasão na Índia por Alexandre, o Grande, pois, segundo a literatura, o xiangqi foi desenvolvido na era depois de Cristo, séculos antes da criação do jogo de Sissa.

Mas o mais importante é que as lendas nos ajudam a pensar as condições da organização social em que provavelmente o jogo foi criado e as possibilidades da necessidade social da época. Parece-nos claro que o chaturanga é o jogo que expressa a gênese do que futuramente foi

nomeado como xadrez pois, pela análise de sua constituição como jogo, inferimos que os elementos particulares que constituem o xadrez contemporâneo estão presentes, porém de forma ainda separada e não desenvolvida. Essa afirmação se funda em registros históricos que apontam que o jogo poderia ser jogado por dois ou quatro jogadores comandando as peças que faziam o papel de exército, em um tabuleiro em que os jogadores, de certa forma, realizavam ações de ataque e defesa na relação de objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo – relação não desenvolvida, ainda primitiva –, no caso, o controle do espaço. O jogo já era estabelecido com regras e muito provavelmente os conhecimentos estratégicos e táticos não ganharam um nível alto de generalização pelo pouco tempo de sua “exploração” por parte dos jogadores e, principalmente, pela limitação deste quesito, uma vez que a regra estabelecia que o número de casas possível para movimentar as peças era determinado jogando-se dados. Não existem registros históricos que descrevam mais detalhadamente como essa relação entre utilização dos dados e movimentação das peças aconteciam. As peças tinham um movimento característico previamente estabelecido pelas regras (LASKER, 1999), porém não está claro, na literatura enxadrística, como acontecia a articulação entre o número de casas para locomoção das peças, estabelecido pelo lançamento dos dados, com as suas possibilidades de movimentação.

A passagem do chaturanga pelas fronteiras do Oriente, chegando à Pérsia, transformou o jogo que ficou conhecido na região como chatrang. Os persas, em um contexto social dominado pelos árabes, foram os primeiros a introduzir o xadrez na Europa.

O intercâmbio político entre o império Bizantino e a terra dos Xás resultou na adoção geral dos costumes persas pela corte de Constantinopla. O xadrez deve ter sido um dos luxos importados. O nome que os gregos bizantinos davam ao jogo era *zatrikion* e essa, acentua Murray, seria uma derivação natural de *zatrang*, o vocábulo grego que mais se aproximaria do persa *chatrang* (LASKER, 1999, p. 46).

Os primeiros registros do xadrez na Europa localizam-se entre os anos 700 e 900 d.C, quando os islâmicos conquistaram a Península Ibérica, em que “chegaram com seu islamismo, sua cultura, seus astrônomos, matemáticos, poetas e jogadores de xadrez.” (KLEIN,

2003, p. 57). Quando chega à Europa, o chatrang é difundido rapidamente aos países do continente. A expansão árabe estava evoluindo e influenciando a prática enxadrística na Europa, por pensadores e praticantes que levaram traduções de literaturas relacionadas à prática do jogo. Na Itália o chatrang ganha muitos praticantes, e é lá que ele sofre transformações, inclusive com a mudança de nome, tornando-se xadrez. As mudanças no jogo, como já expusemos, são influências da sociedade e suas necessidades. Quando se populariza na Itália, o panorama de fundo é o início de uma forma de pensar a vida e o mundo com o movimento do Renascimento. Muitas coisas que não tinham espaço à época da Idade Média começam a ganhar evidência. O xadrez é tratado com muita atenção a partir desse período e começa a ser estudado, analisado e jogado, sendo promovidas mudanças nas regras do jogo e atribuídas novas possibilidades estratégico-táticas para a época. Uma modificação determinante nas regras do jogo diretamente articulada com a nova organização social – que passava da Idade Média, com uma formação humana voltada às práticas religiosas, para o Renascimento, com a influência da ciência na formação de um “novo ser humano” –, por exemplo, foi a retirada dos dados. Até a Idade Média o xadrez ainda era jogado com os dados indicando o número de movimentações que as peças deveriam fazer. Os dados representavam a sorte, em analogia com a formação da época, com o sobrenatural, em que o ser humano não tem controle sobre as ações. Somente após o Renascimento o dado é retirado, evidenciando, neste caso, os cálculos, a razão e os estudos enxadrísticos.

A retirada dos dados foi determinante para que os elementos particulares material, qualidade e tempo fossem concebidos em unidade no xadrez. O fato ocorreu porque os jogadores não tinham mais sua ação limitada pela sorte, que diminuía a possibilidade de pensamento estratégico e tático, tirando do jogo a constituição de ação em unidade de material, qualidade e tempo. A partir do momento em que o dado não faz mais parte das regras do xadrez, os jogadores podem operar com esses elementos em um sistema unitário e direcionar suas ações de movimentação das peças sem depender mais da sorte, mas única e exclusivamente do controle dos elementos particulares desse jogo.

Com a retirada dos dados no jogo de xadrez, os elementos particulares ganham sua autonomia, no sentido de que é pela operação destes conteúdos que os jogadores organizam suas ações de jogo. A formação do sistema unitário de material, qualidade e tempo constitui o conteúdo do xadrez, independente de outras determinações.

Durante os séculos XVI e XVII, segundo Pérez (2015), a necessidade de estabelecer algumas mudanças no xadrez para oportunizar uma melhor dinâmica e possibilidades de novas ações táticas foi decisiva. A necessidade de modificar as regras do jogo deu-se pelas novas condições de pensar a sociedade, o ser humano e tudo a sua volta. O avanço que a ciência proporcionou interferiu diretamente no xadrez com um nível de complexificação, seja nas regras, na dinâmica de ataque e defesa ou nos conhecimentos estratégicos e táticos, que levou o jogo a um novo patamar.

Apresentaremos, na sequência, as principais modificações nas regras do jogo que influenciaram diretamente a transformação estratégica e tática do xadrez e as ações dos jogadores no domínio e controle em unidade de material, qualidade e tempo.

A dama recebeu o poder de movimentar-se em um espaço maior no tabuleiro. Ao invés de uma casa por vez e somente na diagonal, agora podia ser movida quantas casas fosse possível em qualquer direção – diagonal, horizontal ou vertical –, tornando-se a peça com maior alcance de casas, consequentemente a mais poderosa do jogo. Também foi nessa época que os peões começaram a ter possibilidade de avançar duas casas por vez em seu primeiro movimento. Além disso, foram criados dois lances conhecidos nas regras “especiais”. Em primeiro lugar o roque, que surge com a ascensão do poder da dama, tornando o rei um alvo fácil para ela. Portanto, esse movimento possibilita ao rei uma espécie de proteção, com a ideia de encastelá-lo, ou seja, protegê-lo na borda do tabuleiro ou, traçando um paralelo com a cultura dos castelos, protegendo-o nas torres, que são mais difíceis de receber ataques (KLEIN, 2003). Uma regra também classificada como “lance especial” é a captura de e pelo peão *en passant*¹⁴, introduzida por Ruy Lopez em suas partidas. O motivo da criação desse novo movimento de captura ocorreu pela possibilidade de o peão avançar duas casas em seu primeiro movimento. Com o passar do tempo, essa modificação foi gerando um impasse, em função da força desproporcional que o peão adquiriu. Assim, para estabelecer uma possibilidade de captura do peão que

¹⁴ Becker (1983, p. 25) assim define o lance *en passant*: “o peão que em seu lance inicial avançar 2 casas de uma vez (...) poderá ser capturado – mas só no lance imediato – por um peão adversário que venha a ficar colocado em casa contígua, à direita ou à esquerda. Proceda-se então, como se o peão que moveu tivesse avançado uma casa só. Retira-se esse peão do tabuleiro, após ter movimentado o peão contrário em diagonal, como se se realizasse uma captura na 3ª fila inimiga”.

avança duas casas em seu primeiro movimento, foi desenvolvido um novo tipo de captura, que só pode ser realizada por peões.

As transformações das regras evidenciam mudanças importantes na dinâmica de ataque e defesa e nas possibilidades estratégico-táticas. Entretanto, de forma alguma os conteúdos do sistema unitário do jogo são retirados ou substituídos. As mudanças de regras possibilitam uma transformação, nova operação do jogador com material, qualidade e tempo, tanto pelo incremento de novas possibilidades de movimentação das peças, por conseguinte mudando seu valor material, quanto pela proteção do rei, alterando possibilidades de qualidade.

A formação do xadrez na Europa se apropria da influência árabe e a supera por incorporação. Toda a estrutura do jogo, incluindo o vocabulário, chega ao continente europeu com todas as características da cultura árabe. No decorrer do tempo, nos países que começam a difundir o jogo, a tradução dos nomes de peças e lances sofre alteração. Inicialmente quem poderia usufruir do xadrez eram as classes que tinham tempo para o ócio. Aos trabalhadores não era permitido o contato com ele, pois “As classes populares mais pobres provavelmente nunca tiveram tempo de entediar-se e isso, sem dúvida, explica por que, na literatura medieval, não há alusões a trabalhadores braçais jogando xadrez” (LASKER, 1999, p. 59). Fica evidente a divisão de trabalho e as possibilidades de acesso de cada classe social, mesmo assim o jogo recebeu um enorme investimento de tempo por pensadores na Idade Média, o que possibilitou um grande avanço na produção de conhecimento do xadrez.

O movimento de prática do xadrez se torna cada vez mais intenso na Europa nos séculos XIV e XV, e chega à América com os primeiros europeus que para cá vieram. Segundo Pérez (2010), os registros históricos indicam que Cuba foi o primeiro país da América a introduzir o xadrez como parte de sua cultura e a difundir sua prática para todo o povo. O jogo se expande por toda a América e ganha mais adeptos e influenciadores que contribuíram, como os europeus, para sua transformação.

Até o momento desta investigação da formação histórico-social do xadrez, sempre que mencionamos o elemento tempo no sistema unitário, referimo-nos ao “tempo de tabuleiro”¹⁵ (KASPAROV, 2007). A constituição do tempo está diretamente ligada às ações dos jogadores em conduzir as peças pelo tabuleiro. Em 1861, com o xadrez expandido

¹⁵ Aprofundaremos a explicitação referente ao tempo de tabuleiro e ao tempo regulamentar no terceiro capítulo.

mundialmente, chegando a todos os continentes, já com campeonatos regionais, nacionais e internacionais, sentiu-se a necessidade de estipular um novo tempo, um limite de jogo para cada jogador, que não estava contemplado no “tempo de tabuleiro”. A necessidade nasceu pela evolução dos “matches”¹⁶ e pelo controle do tempo regulamentar de jogo. “No matche entre Anderssen e Kolisch (Londres), inovou-se ao colocar duas ampulhetas, reguladas para uma hora cada uma, com o tempo limite de duas horas para 24 lances” (KLEIN, 2003, p. 70). Esse foi o primeiro registro de contagem de tempo regulamentar no xadrez, o qual, no decorrer dos anos e da prática com o novo instrumento foi aperfeiçoado, chegando aos dias de hoje com o relógio analógico e, mais recentemente, o digital.

Com a aplicação do tempo, no xadrez, as ações dos jogadores, pela dinâmica de jogo, sofreram fortes alterações, pois além de executar os melhores lances, os jogadores, a partir desta nova regra, têm um tempo determinado para realizá-los. Ademais, a necessidade de domínio do conteúdo de xadrez (material, qualidade e tempo) exige mais eficácia para tomar decisões mais rápidas, buscando administrar o tempo regulamentar do relógio. Os lances não podem ser pensados independentemente do tempo, mas agora se exige administrar o tempo de análise para não sofrer com a falta dele no relógio. As formas de treinar e jogar xadrez sofreram notáveis alterações, deixando as partidas mais dinâmicas. Para isso os jogadores precisaram se adaptar em tentar encontrar um lance satisfatório em um determinado período.

Com o aumento significativo de praticantes de xadrez e eventos ao redor do mundo, em 1924, na França, foi criada a FIDE (Federação Internacional de xadrez). Esse acontecimento influenciou diretamente na disseminação da prática do jogo, pois a partir desse momento uma federação passa a pensar a estrutura organizacional dos eventos, regras, divulgação etc.

O primeiro evento organizado pela entidade foram as Olimpíadas de Xadrez, vencidas pela equipe húngara, e o Campeonato Mundial Feminino em Londres, no ano de 1927. Em 1999 a FIDE foi reconhecida pelo COI (Comitê Olímpico Internacional) como federação esportiva internacional, e a partir de 2001 o xadrez passou ser reconhecido como esporte e a se adequar à lógica comercial, como

¹⁶ O match é uma palavra utilizada para definir um desafio composto entre dois jogadores ou equipes. A soma do resultado das partidas determina a equipe vencedora. O número de partidas em um match varia conforme o regulamento do evento/campeonato.

produto de consumo para os praticantes e os admiradores. Os principais progressos nessa forma particular de manifestação da cultura corporal (NASCIMENTO, 2014) são marcados pelo avanço dos elementos de estratégia e tática, pela necessidade de aperfeiçoamento do jogo com a nascente competitividade entre jogadores e a nova estrutura proporcionada pela criação de federações, quando começam a ser organizados eventos envolvendo patrocínios, prêmios e status para os grandes vencedores. O xadrez se transforma em mercadoria, para a qual a exigência pelo “topo” é aperfeiçoar cada vez mais os conhecimentos estratégicos e táticos. Nesse processo, intensificam-se a criação de muitas aberturas, temas de jogo e um cálculo¹⁷ cada vez mais refinado das possibilidades de lances em cada situação de jogo.

Com essa apresentação, consideramos que a gênese do xadrez está no desenvolvimento do jogo chaturanga, pois nele já existiam os elementos material, qualidade e tempo, mesmo que separados pelo fato de que se deviam usar os dados para movimentar as peças. Depois, com a exclusão do dado, ocorreu o aperfeiçoamento, cada vez mais racional, em razão da transformação humano-social no Renascimento, em que o homem pôde determinar sua existência por sua própria atividade.

O contexto histórico, influenciado pelas relações sociais, demonstra a transformação do chaturanga ao xadrez. Nesse processo encontramos elementos teóricos que devem ser incluídos como tarefa de estudo no contexto escolar para apropriação de seu conceito. A partir da investigação ficou evidente que a estrutura da relação essencial de controle da ação corporal do outro e dos elementos de jogo formam o processo de transformação do xadrez, possibilitando sua constituição como manifestação específica.

Avançamos ao próximo capítulo, em que trataremos dos elementos constituintes do xadrez contemporâneo. Investigamos três elementos específicos que constituem a produção estratégica e tática desse jogo com base em Kasparov (2007), que os discute e apresenta como: material, qualidade e tempo. Inicialmente traremos seus conceitos, para que seja possível compreendê-los e visualizá-los nas relações concretas do xadrez. Ademais, discutimos se é suficiente compreender seus conceitos para a apropriação de seu conteúdo teórico ou se se deve avançar apresentando os três elementos intrinsecamente ligados, em unidade.

¹⁷ Calcular, no xadrez, significa visualizar algumas jogadas possíveis à frente e, a partir disso, planejar pela estratégia as ações táticas.

3. MATERIAL, QUALIDADE E TEMPO: O CONTEÚDO TEÓRICO DO CONCEITO DE XADREZ

No capítulo anterior, nossa investigação estava orientada pela necessidade de investigar o processo de gênese e desenvolvimento do xadrez, buscando compreender sua formação histórico-social. Nesse processo identificamos que o chaturanga apresentava, em sua estrutura, o controle da ação corporal do outro de forma ainda não desenvolvida, além dos elementos do jogo. Os conteúdos particulares que o formaram são os mesmos que constituem o xadrez, porém com a diferença de ainda não estarem em um sistema unitário, já que o número de casas em que a peça poderia se movimentar era determinado pelo uso de dados. Nossa proposta, a partir de sua gênese e desenvolvimento, é investigar os conteúdos que compõem o conceito de xadrez contemporâneo, suas interligações e relações estratégicas e táticas guiadas pelas regras. Para isso avançaremos na análise das múltiplas relações do xadrez contemporâneo, seu estágio mais desenvolvido.

Antes de adentrarmos na discussão deste capítulo, consideramos necessária uma breve digressão com o propósito esclarecer uma das regras do jogo, a notação. Na sequência do trabalho analisaremos diagramas de xadrez, que consistem em registro da posição e suas possíveis movimentações em determinada fase do jogo. Por isso precisamos explicar como é organizada a regra de notação no xadrez, linguagem universal do jogo (PÉREZ, 2015). Existem dois tipos de notações: algébrica e descritiva. Ambas foram produzidas inicialmente pela necessidade de registrar o jogo em forma de documento para análise e estudo, o que hoje faz parte das regras oficiais. Optamos por apresentar a notação algébrica, uma vez que é a mais utilizada em campeonatos oficiais da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) e considerada a linguagem primária do jogo. “[...] a notação algébrica oferece, pois, a seguinte vantagem: cada casa tem uma *única denominação*, quer para as brancas, quer para as pretas. Cada casa é invariavelmente definida pela combinação de uma letra e um número.” (BECKER, 1990, p. 39, grifo do autor). A notação descritiva foi muito usada no século XX, quando era a principal forma de registro da partida.

O tabuleiro é formado por colunas (verticais), fileiras (horizontais) e diagonais. Nas colunas laterais do tabuleiro estão os números de 1 a 8, já as linhas extremas contêm letras de A a H. Cada casa tem um “nome”, que é conhecido pela ligação da letra com o número, por exemplo, casa a1 (primeira casa do tabuleiro), onde se encontra a torre branca no início da partida. Assim é com todas as casas,

primeiro coloca-se a letra minúscula, seguida do número. Com as peças existe uma pequena diferença em sua simbologia: uma letra (sempre maiúscula) que as simbolizam. Com exceção do peão, todas outras têm sua letra inicial como símbolo, tal como, Torre: T, Bispo: B, Rei: R, Dama: D e Cavalo: C. Para expressar o movimento de uma peça, com exceção do peão, basta unir o símbolo da peça com o da casa para a qual se moveu: Bb5, ou De3 (Bispo foi movimentado para a casa b5; dama foi movimentada para a casa e3). A notação do peão é peculiar, simbolizada simplesmente pelo nome da casa: d6, b5, c7 etc. Por fim, algumas ações no jogo têm seu próprio simbolismo, como roque menor: O-O, roque maior: O-O-O, captura: x, captura *en passant*: e.p., xeque: +, xeque mate: ++ e promoção (coroação): =. Em resumo, essa é a regra da notação algébrica que precisamos conhecer para compreender as movimentações das peças e analisar os diagramas no decorrer deste trabalho.

Esclarecida a notação algébrica de xadrez, nosso objetivo neste capítulo é apresentar os elementos particulares primordiais para a apropriação do conceito teórico de xadrez, que englobam a estrutura dos conhecimentos estratégicos e táticos deste jogo. Eles são apresentados por Kasparov (2007), que os conceitua e exemplifica de forma descritiva em situações de jogo. São eles: material, qualidade e tempo. É a partir desse sistema que toda ação estratégica e tática pode ser efetivada, pois ele contém os elementos essenciais da especificidade do jogo de xadrez. Após esse estudo, buscamos investigar como esses elementos, em unidade, podem ser aplicados nas fases de abertura, meio-jogo e final, com base na mudança de seus objetivos intermediários.

Em seu trabalho, Pérez (2015) contribui para reunirmos outros elementos que constituem o xadrez e dialogarmos entre estes e as fases da partida. O autor identifica outros quatro elementos que considera fundamentais na manifestação estratégica e tática do jogo. Além do material, qualidade e tempo apresentados por Kasparov (2007), Pérez (2015) indica que o espaço, a segurança do rei, a estrutura de peões e a iniciativa são elementos constitutivos do xadrez. Entretanto, entendemos que os elementos citados por Kasparov (2007) em seu sistema unitário possibilitam a manifestação dos apresentados por Pérez (2015), secundarizando-os. Isso se afirma no sentido de que a expressão geral do xadrez é constituída por material, qualidade e tempo, e os outros elementos que emergiram podem ser caracterizados como secundários do conteúdo xadrez.

A partir desse pressuposto, focaremos os conceitos de material, tempo e qualidade e, no decorrer do capítulo, explicitaremos como o

espaço, a segurança do rei, a estrutura de peões e a iniciativa são partes dos conteúdos apresentados. Destacamos que no primeiro momento abordaremos diretamente o conceito de cada elemento apresentado por Kasparov (2007), para que tenhamos a possibilidade, posteriormente, de compreendê-los em unidade. Sua compreensão em unidade, a qual chamamos de sistema unitário, expressa o conteúdo estratégico e tático que guia a dinâmica de ataque e defesa a partir das regras do jogo.

3.1 O CONTEÚDO MATERIAL

Iniciamos pelo material. Quando falamos em material, cotidianamente referimo-nos às peças, um elemento de jogo aparentemente simples de se compreender, o que não está de todo equivocado, pois é o elemento basilar.

O elemento básico de avaliação é material. Ativos, ações, dinheiro vivo, peças e peões, tudo é material. Olhamos para o tabuleiro e a primeira coisa que fazemos é contar as peças. Quantos peões, quantos cavalos e torres? Eu tenho menos ou mais material do que meu oponente? Cada peça tem um valor padrão, que nos permite rapidamente saber quem está à frente da corrida armamentista. Nosso padrão de medida, nossa moeda, é o peão. Cada jogador começa com oito desses soldados de infantaria, os mais limitados e menos valiosos membros do exército. Até a palavra “peão” passou a significar fraco e descartável. Em outras línguas, os peões são geralmente chamados de lavradores ou agricultores. Nós até dizemos “peões e peças”, não os incluindo na mesma classe dos bispos, cavalos e damas. (KASPAROV, 2007, p. 95).

O princípio básico do material é determinado pela força de cada peça, o que, em última análise, se refere às ações corporais nelas cristalizadas, influenciadas pelas relações sociais, sintetizadas em material. A unidade de classificação do valor das peças, segundo literatura enxadrística, é o peão, ou seja, cada peça vale determinada quantidade de peões. Segundo Becker (1983, p. 50), a tradição

classifica¹⁸ as peças da seguinte forma: a dama vale nove peões, a torre vale cinco peões, o bispo vale três ou três e meio peões, o cavalo vale três peões e o rei é considerado com o poder “absoluto”, pelo fato de que se levar xeque-mate o jogo acaba independente de qual seja a força material que o jogador tenha à disposição na partida.

Essa classificação pode ser considerada uma espécie de especialização de papéis pelo nível de forças oriundo das possibilidades de movimentação – “ações corporais” – que cada peça pode realizar. Interessante analisar, a partir da classificação apresentada, a situação do bispo, que vale três e meio peões. Essa variação só se apresenta na relação de material e qualidade, pois a literatura enxadrística identifica que quando dois bispos estão no tabuleiro – principalmente na fase de meio-jogo e final da partida (se a posição estiver aberta ou semiaberta) – são mais poderosos do que o cavalo (que, por sua vez, tem vantagem em posição fechada). Isso se justifica principalmente porque a grande vantagem que um cavalo tem sobre um bispo é que o primeiro pode movimentar-se para todas as casas do tabuleiro, já o bispo limita-se a alcançar no máximo 32 casas. Se os dois bispos estiverem no jogo e da mesma forma dois cavalos, essa vantagem que era clara de alcançar todas as casas do tabuleiro pelo cavalo não é mais efetivada, pois os dois bispos podem alcançar as 64 casas do tabuleiro.

Outro motivo também é pela possibilidade de articulação de jogadas que os bispos podem realizar. Controlando longas diagonais, seu alcance mais acentuado em relação aos cavalos pode dar vantagem no meio-jogo e, principalmente, no final da partida. Também é possível executar xeque-mate com dois bispos e o rei, já com dois cavalos e um rei necessita muitos lances a mais e será possível somente se o adversário não defender seu rei corretamente. Becker (1983, p. 50) afirma que “o valor relativo das peças varia muito no decorrer de uma partida e depende, sempre, de várias circunstâncias.” Essa análise só é possível quando se relaciona o material, em nossa análise bispos e cavalos, com a qualidade que cada peça pode exercer em determinadas situações do jogo.

É possível afirmar que o material pode ser considerado empiricamente como questão estritamente matemática, quando se troca material de força igual ou inferior ao seu. Entretanto, Kasparov (2007, p. 95) identifica os jogadores de xadrez, principalmente os iniciantes,

¹⁸ Não é incomum encontrar, em outras referências bibliográficas, valores das peças diferentes dos apresentados por Becker (1983). Embora o número de peões que cada peça vale possa variar, a força relativa é a mesma.

como puros “materialistas”, pois utilizam a força das peças como único critério de troca.

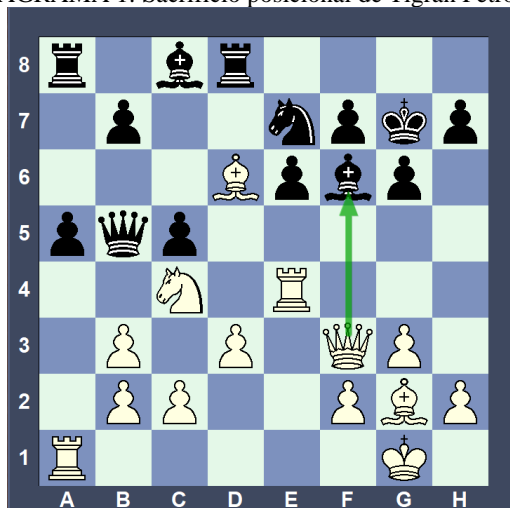
Quando começamos a aprender o jogo, somos uns tremendos materialistas. Capturamos quantas peças do inimigo pudermos, sem prestar muita atenção a outros fatores. Uma partida entre dois iniciantes pode parecer mais com o Pac-Man do que com xadrez, visto que comecem rapidamente as peças. Esse é um modo fácil e saudável de começar. Terem dito a você o valor das peças é uma coisa, mas somente a experiência vai ensinar esse valor a você.

Evidente que esta é a lógica posta em situações “comuns” na partida, mas no xadrez as posições se complexificam de tal forma que, em muitos casos, trocar uma peça de maior força por uma de menor faz parte de uma tática refinadíssima para conseguir melhor posição, abrir possibilidades para uma sequência de ataques que seja fatal, ou até para defender a posição que se encontra crítica. Esse tipo de lance, em que se entrega uma peça com valor superior em relação à peça que será capturada, é chamado de “sacrifício posicional”, e relativiza a questão material do jogo, superando sua condição de mera equação matemática.

No contexto escolar, quando os estudantes estão no estágio inicial de aprendizagem do jogo de xadrez, é comum que se interessem somente pelas capturas, mesmo que seja uma desvantagem, se analisada na totalidade do jogo (sistema unitário). O acesso limitado ao conhecimento do material não possibilita uma percepção e análise a partir de elementos teóricos na partida de xadrez. Quase sempre, quando o critério para movimentar as peças se limita somente ao material, acontece um lance aparentemente bom, de captura, ou seja, vantagem material, porém a longo prazo o jogador que capturou a peça sofre com dificuldades posicionais, ou atraso no desenvolvimento das peças.

Apresentaremos, a seguir, um “sacrifício posicional” muito famoso no “mundo enxadrístico”, realizado pelo grande mestre Tigran Petrosian (de brancas) no ano de 1961, jogando contra Ludek Pachman. Nosso objetivo é apresentar como um lance aparentemente irracional em relação à força das peças pode ser um lance extremamente importante se considerarmos, além de material, a qualidade e o tempo. Nesta partida o sacrifício rendeu a Petrosian a vantagem posicional que culminou em desistência do adversário, mas poderia ter lhe conferido a vantagem de tempo, ou fortalecer uma proteção que lhe seria favorável.

DIAGRAMA 1: Sacrifício posicional de Tigran Petrosian



Fonte: Partida retirada do endereço eletrônico
<http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1104948>

O diagrama acima retrata uma posição semiaberta de meio-jogo no 19º lance das brancas, em que Petrosian decide usar um dos seus maiores recursos, o “sacrifício posicional”. Esse tema tático, extremamente complexo, tem por base sacrificar ou entregar uma peça de maior valor para capturar uma peça de valor inferior, porém a curto, médio ou longo prazo possibilitará um controle posicional que resultará em vantagem. Esse princípio está diretamente conectado com os elementos material, qualidade e tempo em unidade. No caso, sacrificar uma dama para expor o rei adversário e prendê-lo em uma “teia”, tirando suas possibilidades de defesa, garantiu ao enxadrista soviético a vitória nessa partida. Tal sacrifício está estritamente relacionado com a impossibilidade de o jogador de pretas ter tempo de tabuleiro para defender seu rei, pois a exposição deste propicia a Petrosian articular suas peças já desenvolvidas para o total controle do espaço que o rei preto poderia utilizar para se defender.

Podemos nos questionar como perder força material em uma troca de peças pode possibilitar vantagem posicional e de tempo do tabuleiro. Ao olhar de imediato isso parece inconcebível, visto que essa relação só pode ser compreendida se tomarmos material, qualidade e tempo em um sistema unitário. Se fragmentarmos esses elementos,

tirando sua unidade no processo de ensino e aprendizagem, não será possibilitada a formação do pensamento teórico dos estudantes, pois seríamos guiados pela lógica empírica. O pensamento teórico parte da compreensão das relações gerais do objeto, seja em sua especificidade ou em sua universalidade. Compreender os elementos estratégicos e táticos do xadrez separados não possibilita a apreensão de suas relações gerais. Dessa forma, as condições de análise e ação do jogador na partida ficam fragmentadas em lances e posições esporádicos, e não voltadas a todas as situações do jogo.

O jogo seguiu 19.Dxf6+ Rxf6 (o rei não era obrigado, pela regra, a capturar a dama, poderia movimentar-se a uma casa segura, como g8 ou f8) 20.Be5+ Rg5 21.Bg7 e neste momento Pachman desiste da partida. O lance 19.Dxf6, para uma pessoa desavisada ou que não pôde acompanhar a sequência do jogo, parece um grande erro, pois sacrificar a dama para capturar um bispo em uma partida equilibrada como essa pode ser um decreto de derrota. Entretanto, quando Pachman captura a dama na sequência do lance 19.Rxf6 deixa seu rei extremamente exposto em um espaço controlado pela torre, peões e os bispos. Petrosian, considerando a qualidade, aproveita-se da posição para atacar fortemente o rei adversário a ponto de ficar impossível reverter a posição, culminando na desistência de Pachman. Nessa situação, é evidenciado outro elemento apresentado por Pérez (2015), citado anteriormente, que é a segurança do rei, ou, nessa situação específica, podemos chamar de insegurança do monarca. A segurança do rei está diretamente relacionada com material, qualidade e tempo de tabuleiro. Rocar é um ato de proteção, que expressa a qualidade posicional do rei, que passa a se situar mais próximo da borda do tabuleiro, consequentemente com menor possibilidade de sofrer ataques por estar distante do centro e ter menos casas próximas a si em relação a sua posição inicial. No Diagrama 5, Petrosian atrai o rei adversário para o centro, causando uma insegurança para a peça, abrindo possibilidades de ataque das brancas.

O “sacrifício posicional” só pode ser realizado conscientemente por camadas de mediações orientadas pela unidade de análise material, qualidade e tempo. São posições extremamente complexas, em que qualquer erro de cálculo pode custar a partida. O material está sintetizado na qualidade que cada peça pode exercer em determinada situação de jogo. Se olharmos a posição de forma direta, a partir do que se apresenta de imediato aos sentidos, o “sacrifício” parece vantajoso para quem captura a peça mais forte, porém a curto (exemplo no Diagrama 5), médio ou longo prazo o jogador que teve “vantagem”

material deverá “gastar” muitos lances (tempo de tabuleiro) para tentar consertar o erro posicional de suas peças, pelo fato de usufruir da captura de uma peça mais forte, que poderá custar-lhe a partida. Tigran Petrosian é muito admirado e reconhecido como um jogador inovador pelas “aventuras” de “sacrifícios posicionais” em xadrez. Decidimos trazer no Diagrama 5 um exemplo de sacrifício em que a vantagem aparece de forma mais imediata, porém Petrosian tem, em sua história enxadrística, diversos exemplos de sacrifícios de peças superiores para conseguir uma melhor posição na partida, ou, pela finalidade de profilaxia, uma prevenção para qualquer tipo de ataque do adversário. Nem todos os sacrifícios levam diretamente a xeque-mate, alguns têm por objetivo ganho de qualidade e tempo de tabuleiro. Sacrificar uma peça em prol de melhorar a atividade de outras peças, ganhando diagonais e/ou colunas, chegando a casas determinantes na construção das ações ofensivas é efetivamente eficaz, desde que o jogador se aproprie desses conteúdos, realize cálculos corretos e consiga agir apoiado neles.

A partir dessa exposição para compreendermos o que é material em sua manifestação geral, podemos afirmar que as peças de xadrez são os materiais que representam as ações corporais, e é por elas, mediadas por regras, conhecimentos estratégicos e táticos e dinâmica de ataque e defesa, que se obtém a finalidade de controlar a ação corporal do outro pelo domínio do espaço, no caso, o tabuleiro.

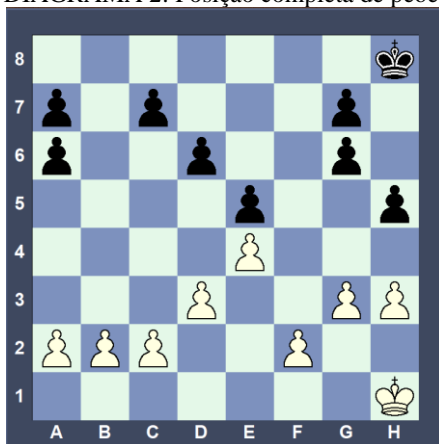
3.2 O CONTEÚDO QUALIDADE

Consideramos essencial a articulação do conteúdo material com o conteúdo qualidade. Mas do que, realmente, se trata a qualidade? Como mencionado, as peças têm sua força “medida” pelo número de peões que representam. No entanto, o valor das peças representa a relação de força em condições normais no tabuleiro. Essa força, contudo, é relativizada pela dinâmica no tabuleiro, e o jogador desempenha papel fundante nela. Uma torre na sua casa inicial atrás de um peão tem um menor campo de alcance do que se estivesse no centro do tabuleiro com a coluna aberta para avançar. Isso quer dizer que a torre posicionada atrás do peão tem menor possibilidade de ações na dinâmica de ataque e defesa, pois seu movimento na vertical está limitado pela presença do peão em sua frente, enfraquecendo momentaneamente sua capacidade de movimentação e controle do espaço. Outro exemplo é o posicionamento dos bispos. Esta peça pode ser muito poderosa, dependendo da posição que ocupa no tabuleiro. Se ele estiver controlando a diagonal central ou

as diagonais próximas do centro, sua potência de ataque e defesa é muito grande, possibilitando muitas ações estratégico-táticas a partir de sua cobertura. Entretanto, se estiver preso atrás de um peão, na borda do tabuleiro, sem casas para avançar ou recuar, sua importância diminui consideravelmente, enfraquecendo seu poder de ataque e defesa, consequentemente limitando as possibilidades de ação tática do jogador a partir dessa peça, sendo então considerado um “bispo mau” ou fraco. O conteúdo qualidade não se limita à análise de somente uma peça do tabuleiro, mas do posicionamento de todas as peças em relação à ocupação do espaço e às possibilidades que tal ocupação pode gerar na dinâmica de ataque e defesa.

Analisaremos dois diagramas para discutirmos a qualidade em situações diferentes. Primeiramente um diagrama didaticamente mais simples, com o uso dos peões; após o conteúdo qualidade em uma partida oficial com mais peças.

DIAGRAMA 2: Posição completa de peões



Fonte: Arquivo pessoal.

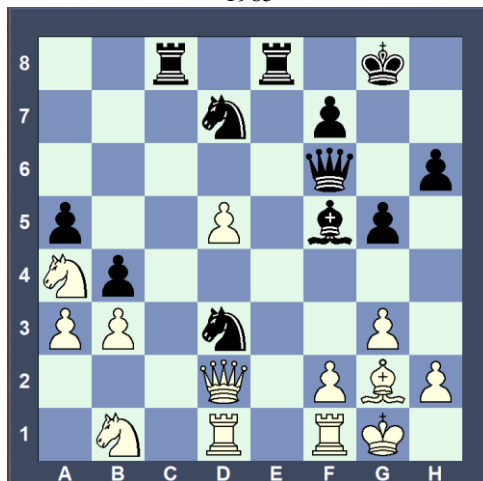
Podemos ver, no tabuleiro, outro elemento apresentado por Pérez (2015): as estruturas de peões. Todos os 16 peões estão em jogo, nenhum preto ou branco foi capturado. Se utilizássemos somente o conceito de material, poderíamos afirmar que o jogo está igual, e tem fortes possibilidades de terminar empatado, pelo mesmo número de peças com o mesmo valor. Entretanto, não é somente o material que deve ser analisado em qualquer posição no xadrez. Se assim fosse, tudo demandaria a ação matemática, e definitivamente não é – só – disso que

se trata. Os peões brancos formam a estrutura em uma “linha perfeita”, onde nenhuma coluna está sendo ocupada por dois ou mais peões. Essa estrutura possibilita a formação de uma defesa sólida, em que cada peça defende a outra, controlando o espaço de tal forma que dificultam a ação das peças pretas.

Em se tratando de peças pretas, pela análise podemos identificar outra estrutura, que tem em duas colunas peões dobrados, ou seja, dois peões ocupando a mesma coluna. Essa posição pode ser fatal por dois motivos. Primeiro, os peões dobrados têm como fraqueza a ação limitada, pois um sempre impossibilitará o avanço do outro. Segundo, como as peças brancas têm como ponto forte a “linha perfeita”, por ter um peão em cada uma das oito colunas, as pretas têm duas colunas vazias, sem a presença de nenhuma peça. Essa estrutura enfraquece possíveis combinações técnicas de defesa, dando vantagem de qualidade às brancas.

Permitimo-nos analisar outro diagrama que expõe a situação de jogo no 14º lance, o da disputa pelo título mundial de xadrez de 1985, entre Anatoly Karpov (brancas) e Garry Kasparov, para evidenciar a relação de qualidade das peças e as possíveis ações táticas dos jogadores.

DIAGRAMA 3: Partida entre Antoly Karpov x Garry Kasparov - mundial de 1985



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=eaPapzvtzos>.

Normalmente tem-se a ideia de que o jogador possuindo mais peças vence o jogo ou tem maiores chances de vencer. Isso não necessariamente ocorre. No Diagrama 7, realizando a contagem das peças, Karpov tem o mesmo número de peças “grandes” (dama, torres, bispos, cavalos) que Kasparov, porém tem um peão a mais, o que, segundo a ideia apresentada, daria a ele vantagem e favoritismo. Entretanto, esse peão a mais não é o suficiente para compensar a posição das peças pretas. A distribuição e articulação destas em relação às brancas faz com que tenha o domínio do espaço e controle da ação opositiva.

Vejam, Karpov tem suas torres “presas” atrás de outras peças, limitando seu movimento de avanço nas colunas, seus cavalos estão isolados nas extremidades do tabuleiro, implicando pouca possibilidade de ação de controle das casas, tirando sua qualidade de dominar muitas casas em diversas direções ao mesmo tempo. A dama branca está limitada pelo “bloqueio” de Cd3 que, por sua vez, conta com a defesa de Bf5.

Essa posição possibilita que a dama se movimente somente na diagonal – limitada pela posição dos peões pretos – ou horizontal (caso capture o cavalo, possivelmente será capturada pelo bispo, trocando material superior por material inferior). Por fim, o Bg2 está, de certa forma, defendendo o rei, pela defesa de sua casa e pela proximidade com o monarca, limitado a defender o peão que se encontra na casa d5.

Kasparov, ao contrário, tem suas peças melhor posicionadas, o que pode lhe dar certo conforto, mesmo com um peão a menos. Suas torres estão em colunas abertas, ou seja, têm uma ampla possibilidade de movimentação nas colunas em que estão posicionadas. Os cavalos estão em regiões estratégicas. Um em d3, limitando o movimento da dama branca e ameaçando diversas casas no setor ofensivo do tabuleiro, e o outro está posicionado em d7, controlando as casas centrais. A posição ocupada por Df6 possibilita a Kasparov diversas manobras ofensivas e articuladas com as outras peças, como por exemplo com o Bf5, o qual está controlando duas diagonais e possibilita ações ofensivas cooperadas. Kasparov (2007, p.103) escreveu a seguinte análise sobre essa partida:

[...] meu jogo na partida acima citada com Karpov mostrou minha preferência pelo dinamismo, e o jogo dele pelo longo prazo. Sacrifiquei peões para tornar o restante do meu material mais valioso no curto prazo, se meu ataque tivesse falhado, o

investimento de Karpov em vantagem, materiais de longo prazo teria alcançado a vitória.

Essa análise apresenta algumas apreciações da situação apresentada. Kasparov (2007) descreve as opções estratégicas dos jogadores durante a partida. Sua preferência é pelo dinamismo, isto é, pela colocação das peças no tabuleiro, em um espaço de tempo breve, a fim de lhe dar possibilidades concretas de vencer a partida, mesmo que para isso seja necessário sacrificar um peão ou mais. Já Karpov, ao contrário, utiliza de decisões estratégicas para levar seu jogo até o final e conseguir vantagem pela relação material estabelecida durante a partida, buscando, por exemplo, uma coroação. É evidente que essas condições foram materializadas durante a partida, as opções estratégicas diferentes levaram à vitória um dos jogadores, porém muitas vezes escolhas diferentes podem dar certo aos dois lados, mesmo que em muitas situações isso leve ao empate.

Ademais, com esse exemplo podemos afirmar que ter mais peças não necessariamente garante a superioridade ou o favoritismo na partida. Todavia, não podemos deixar de ressaltar que preservar as peças pode possibilitar maiores e melhores ações na partida, pois é evidente que o controle da ação corporal do outro não pode acontecer se não existir material. Via de regra, quanto maior o número material, maiores as possibilidades do controle da ação opositiva no espaço. Entretanto, a superioridade de peças não é garantia de superioridade no controle do espaço se desconsiderarmos a inter-relação entre elas, e isso expressa a qualidade. Quando Kasparov (2007) descreve a relação do dinamismo das peças e sua colocação no tabuleiro em relação ao jogo a longo prazo de Karpov, está se referindo aos conhecimentos estratégicos e táticos que nessa situação foram melhor explorados por ele. A relação dos conhecimentos estratégicos e táticos sustentando a dinâmica de ataque e defesa, com a colocação das peças ofensiva e defensivamente pelas “ações” permitidas pelas regras, são compostas pelo sistema unitário de material, qualidade e tempo. Somente pela unidade desses elementos que o jogador pode utilizar do dinamismo para bem colocar o material e estabelecer superioridade no jogo.

Retomando o que foi apresentado em relação à qualidade das peças, as torres do exemplo acima valem simbolicamente cinco peões, mas a posição das torres pretas gera uma superioridade a Kasparov, pois controla mais casas em comparação com as torres brancas. Nascimento (2014, p. 127) nos ajuda a compreender melhor a importância do

controle da ação opositiva pelo espaço, base geral do objetivo geral das fases do xadrez, valorizando ainda mais o conteúdo qualidade.

As ações que emergem da estrutura desse jogo específico estão relacionadas à criação de ações opositivas no/pelo espaço (conquista e/ou proteção do espaço). Esse é o alvo-objetivo dessa atividade e que ao mesmo tempo caracteriza qualquer atividade de Jogo (...). Uma manifestação corporal de Jogo (...) possui como seu alvo-objetivo geral a relação de controle da oposição do outro pelo controle do espaço de jogo.

Relembremo-nos dos objetivos intermediários das fases do xadrez. A abertura com o desenvolvimento das peças, o controle do centro e a proteção do rei. Meio-jogo com as ações vantagem material e proteção material; superioridade numérica de peças controlando os espaços; após a abertura, continuação da proteção do rei, simplificação das peças ou sua manutenção; e combinações de ataque. A herança da abertura e meio-jogo chega ao final com os objetivos intermediários de atividade ofensiva do rei e coroação. Logo, a qualidade e o material são imprescindíveis em todas as fases da partida. Estabelecer uma posição sólida defensiva e ofensivamente na abertura, controlando as casas principalmente centrais, proporciona no meio-jogo a iniciativa de ações que visam ter superioridade material e de qualidade a partir de capturas e solidificação posicional – controle do espaço –, facilitando as ações para os ataques ao rei adversário em busca do xeque-mate.

As condições de superioridade no jogo estão voltadas a um alvo-objetivo, o controle do espaço, um dos conteúdos citados por Pérez (2015), cuja importância nos parece evidente em todas as fases do jogo. Para obter o controle do espaço, além de compreender os elementos regras, dinâmica de ataque e defesa e conhecimentos estratégicos e táticos, na particularidade de xadrez se condensam os conteúdos material, qualidade e tempo.

3.3 O CONTEÚDO TEMPO

Adentraremos no terceiro e não menos importante conceito de análise, o tempo. Como anunciado anteriormente, Kasparov (2007, p. 97) descreve duas possibilidades de tempo no xadrez.

O tempo está passando e você tem um tempo limitado para realizar todos os seus lances. (É possível que você conheça o relógio duplo usado no xadrez e em outros jogos de tabuleiro regulados por tempo. Ao fazer o lance, você aciona seu relógio, que para de andar e põe em funcionamento o de seu oponente.) Em seguida, você tem o jogo em si, em que o tempo é dividido impecavelmente em lances, alternados entre você e o adversário, um de cada vez. Quantos lances são necessários para ir do ponto A ao ponto B? Quanto tempo levará para chegar o meu ataque? Conseguirei alcançar meu objetivo antes que meu oponente alcance o dele? O xadrez é baseado em turnos, não em tempo real. [...] Nossos cálculos devem levar em conta os lances de nosso adversário. É muito fácil calcular quantos lances serão necessários para que certas peças alcancem determinadas casas. O problema é que seu oponente também se movimenta, e é improvável que ele permita que você faça exatamente o que quer.

O tempo é relativo no xadrez. Após a implementação dos relógios, modificações estratégicas e táticas aconteceram. Como referido, existem dois tipos de tempo: o primeiro é o regulamentar, aquele posto no relógio, o que classifica qual classe¹⁹ de xadrez é jogado. Caso o tempo do jogador acabe, se o adversário tiver material suficiente para dar xeque-mate, aquele perde a partida pelo fim do tempo. Essa implementação transforma o tempo das ações dos jogadores, porém não muda a essência do jogo. A partir dessa lógica, muitos jogadores começaram a organizar suas partidas estrategicamente para o controle de tempo e outros, em suas ações em jogo, foram influenciados por ele. O papel da regra na construção estratégica e tática fica evidente nessa situação. Boa parte de como pensar o xadrez é

¹⁹ Partidas que possuem marcação no relógio de até 10 minutos por jogador são consideradas relâmpago. De 10 a 60 minutos são chamadas de rápido e de 60 minutos em diante denominadas pensado. Existe, além disso, o crescimento de tempo, no relógio, como por exemplo, cadência de 2 horas no relógio para executar 40 lances iniciais e acréscimo de 1 hora para cada 20 lances subsequentes, com tempo acumulado, com mais de 3 horas de jogo para cada jogador.

alterada com o incremento da regra de que cada jogador deverá administrar um determinado tempo, materializado pelo relógio. Entretanto o incremento dessa regra não modifica de forma alguma a essência desse jogo em relação a sua estrutura de controle da ação corporal do outro, mas influencia diretamente nos elementos do jogo. Em muitas situações, se o jogador está com mais tempo que o adversário, quando aparece uma possibilidade de troca de peças com a mesma força, pode-se utilizar a simplificação da posição, que é a troca de peças com o mesmo valor. Dessa forma, quanto menos material e qualidade no tabuleiro, menor a chance de executar o xeque-mate, conferindo vantagem ao jogador que tem a superioridade de tempo no relógio.

O segundo tipo de tempo no xadrez é o do tabuleiro, muito mais refinado e de difícil compreensão. Um grande ex-campeão mundial, Mikhail Tal, enxadrista da União Soviética, tinha como característica a busca por superioridade de tempo no tabuleiro, mesmo que fosse necessário sacrificar uma ou duas peças para isso. Não somente o tempo regulamentar, mas o tempo de posição, diretamente ligado ao material e à qualidade, que possibilitava o controle das peças do oponente pelo controle do espaço.

Tal era o melhor “jogador de tempo”. Quando sua genialidade de ataque estava a pleno vapor, parecia que suas peças se moviam mais rapidamente que as dos adversários. Como isso era possível? O jovem Tal importava-se muito menos com material do que a maioria dos jogadores, e alegremente cedia quase qualquer número de peões e peças em troca de mais tempo para colocar suas outras forças em ação contra o rei inimigo. Seus oponentes eram constantemente forçados a ficar na defensiva, o que conduzia a erros e à tragédia. Isso parece simples, mas poucos conseguiram imitar o estupendo sucesso de Tal. Ele tinha o dom especial de saber o quanto poderia avançar e quanto material poderia entregar. (KASPAROV, 2007, p. 99).

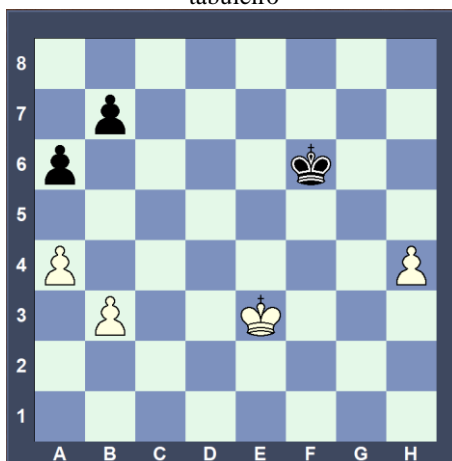
Um importante elemento para analisar a relação tempo no tabuleiro, apresentado por Kasparov (2007, p. 100), é de posições abertas e fechadas (apresentadas no terceiro capítulo). Kasparov (2007) afirma que um lance na posição aberta tem um valor muito maior em

relação à posição fechada, pois pode provocar muito mais estrago, no sentido de capturar uma peça, ganhar qualidade posicional, ou até colocar o rei adversário em apuros. “Uma posição fechada geralmente significa um jogo de manobras lentas e estratégicas [...]. Se a posição estiver bloqueada e houver pouca atividade, a velocidade é menos necessária.” (KASPAROV, 2007, p. 99-100).

Não existe uma fórmula para agir com o tempo de tabuleiro. As condições objetivas de material, qualidade e do próprio tempo geram as possibilidades de ação e reação das peças no jogo. Posições diferentes, como aponta Kasparov (2007), geram um tempo de jogo diferente. Simplificar o jogo rapidamente, ou seja, trocar peças do mesmo valor, esvaziando o tabuleiro com uma abertura aberta tem como consequência a rápida atividade das peças que ainda estão no tabuleiro, que têm muitos espaços para atacar e defender.

O tempo de tabuleiro pode ser pensado da seguinte forma: em quantos movimentos levarei a torre ao centro do tabuleiro; quantas capturas são necessárias para ter um peão de vantagem no final da partida; quantos lances serão necessários para controlar as ações em uma ala do tabuleiro ou no centro etc. Esse tempo está estritamente ligado à estratégia e à tática, voltado para as ações no jogo guiadas por uma temporalidade de movimentos que estabelecerá uma dinâmica de ataque e defesa mais sofisticada, orientada pela qualidade de posicionamento das peças. Vejamos o exemplo do diagrama a seguir.

DIAGRAMA 4: A coroação pela unidade de material, qualidade e tempo de tabuleiro



Fonte: Arquivo pessoal

A posição apresentada no diagrama acima retrata a fase final da partida, com a atividade ofensiva dos reis e a busca pela coroação. As peças brancas têm um peão a mais em relação às pretas, ou seja, vantagem material. O fato de ter dois peões em uma extremidade do tabuleiro e um peão em outra confere às peças brancas vantagem de qualidade e tempo de tabuleiro, já que é difícil o rei preto defender a posição nas duas extremidades. Essa vantagem, no entanto, deve ser transferida em combinação de lances que propiciará às peças brancas tempo suficiente para levar o rei à captura dos peões pretos e, consequentemente, realizar a coroação. Dentre diversas possibilidades de seguir o jogo, a orientação geral para as peças pretas é de não deixar o peão em h4 avançar, porque se trata de um peão passado, quer dizer, que tem a coluna livre para coroar, pois não há nenhum peão a sua frente. As peças brancas podem defender esse peão com o rei até certo momento, porque somente nessa ação de avançar o peão com auxílio do rei não será possível coroar, já que o rei adversário consegue impedir.

O jogo segue²⁰: 1.Rf4, Rg6 (travando um combate pelo controle do espaço e do peão), 2.a5 (tirando a possibilidade de avanço das peças pretas de b6), Rh5 (atacando em definitivo o peão). As peças brancas podem proteger esse peão com o lance 3.Rg3, porém estariam perdendo tempo regulamentar, já que 2... Rh5 oportuniza às brancas o tempo de tabuleiro para “sacrificar” seu peão em h4 e levar o rei a atacar os peões na outra extremidade. Isso é possível, pois as brancas atraíram o rei preto ao h4, tirando tempo de tabuleiro de proteção dos peões em a6 e b7, já que o rei preto, por capturar em h4, não tem mais tempo de voltar e protegê-los. Dessa forma, as peças brancas se beneficiam pela sua vantagem material e de qualidade e efetivam essa vantagem por meio do tempo de tabuleiro que lhe foi proporcionado. Depois de o rei capturar os peões pretos, ficam as colunas abertas para a coroação. Já o rei preto não consegue chegar a tempo de proteger sua posição.

Ademais, também é importante ressaltar um debate histórico referente ao tempo de tabuleiro, o da vantagem que o jogador de peças brancas tem por iniciar a partida e estar sempre um lance à frente. Kasparov (2007, p. 97-98) afirma que essa vantagem pode ser decisiva, principalmente levando em consideração jogadores de alto nível.

Entre profissionais, estar um lance à frente é uma vantagem bem palpável. Com o jogo preciso, esse

²⁰ Essa posição poderia seguir de diferentes formas, mas a relação geral apresentada de busca por tempo de tabuleiro não se modifica.

único lance permite que as brancas façam pressão e ameaças contra a posição preta. As brancas estão agindo e as pretas, reagindo. As estatísticas confirmam muito claramente o valor desse primeiro movimento. No âmbito de Grandes Mestres, as brancas vencem 29% das vezes; as pretas, 18%; e 53% dos jogos acabam empatados. Por mais impressionante que pareça, o tempo é um fator dinâmico que pode vir e ir espontaneamente. Uma vantagem de tempo pode desaparecer com um único lance perdido, uma oportunidade desperdiçada.

O elemento principal explicitado por Kasparov é a relatividade do tempo de tabuleiro. Podem-se contar quantos lances são necessários para chegar à posição ideal e durante o percurso perceber que pode ser alcançada com necessidade de menos lances do que estabelecido anteriormente, ou, pelo contrário, com um lance perdido ou atrasado todo o tempo de tabuleiro planejado pode cair por terra e prejudicar diretamente a estratégia, que nesta situação possivelmente deverá correr contra o tempo para tentar conquistar vantagem ou pelo menos uma posição igualada.

Outro aspecto interessante da citação de Kasparov são os números apresentados em jogos de Grandes Mestres²¹. O jogador com as peças brancas leva vantagem de 11% a mais de vitórias em relação ao jogador com as pretas. A vantagem de vitória das brancas sobre as pretas ocorre pelo elemento apresentado por Pérez (2015), a iniciativa. Ter a possibilidade de iniciar os lances atacando, dar ritmo ao jogo, propor um caminho para as fases e tentar estabelecer possíveis posições pode dar vantagem ao jogador que tem a iniciativa. Porém, ter a iniciativa não é sinônimo de vitória. Podemos ver isso nos números, pois o que chama a atenção é a porcentagem de empates, mais da metade das partidas tendem a terminar empatadas, ou seja, iniciando com brancas ou pretas, a maior possibilidade é terminar em empate. Evidente que estamos utilizando números coletados em eventos de alto nível, jogados por grandes mestres, eventos muito equilibrados, com forças

²¹ Grande Mestre é um dos títulos vitalícios concedidos pela Federação Internacional de Xadrez aos enxadristas profissionais que tenham obtido a pontuação igual ou superior a 2500 pontos em pelo menos 24 partidas válidas pelo *rating* da FIDE.

praticamente iguais, com grandes propensões para as partidas terminarem empatadas.

O primeiro “tipo” de tempo, materializado por números, no relógio, determina a temporalidade que o jogador tem para tomar suas decisões e agir durante toda a partida. Esse tempo bem administrado pode valer a vitória e, é claro, mal administrado culminar na derrota. O segundo “tipo” de tempo, chamado por Kasparov (2007) de “tempo de tabuleiro”, está estritamente ligado à qualidade posicional e ao material. É o tempo que as peças levam para cumprir determinadas tarefas, a partir dos objetivos intermediários de cada fase, sempre articulados com o controle da ação opositiva no/pelo espaço. Um sacrifício pode estar rigorosamente vinculado ao tempo, por exemplo, de um peão chegar a sua última fileira e coroar, ou de expor o rei (Diagrama 4) de tal forma que o jogador não tenha mais defesa e seja obrigado a desistir ou sofrer o xeque-mate. Esse tempo é mais sofisticado no sentido de que é preciso muitas mediações de conteúdos teóricos de xadrez para aprimorar a visão de jogo e, portanto, o seu uso nas mais diversas situações.

Após explicitarmos os conceitos de material, tempo e qualidade em suas particularidades, propomo-nos a apresentá-los em unidade, formando um sistema que compõe o conteúdo teórico do conceito de xadrez e estabelece as possibilidades estratégicas e táticas no jogo.

3.4 O SISTEMA UNITÁRIO QUE CONSTITUI O CONTEÚDO TEÓRICO DO XADREZ

Tendo apresentado os conceitos de material, qualidade e tempo, buscaremos compreendê-los em um sistema que promova a sua unidade e interdependência. Se tomarmos material isoladamente de qualidade e tempo, seremos levados a uma compreensão fragmentada dos elementos do xadrez e, conseqüentemente, a prováveis ações equivocadas. Somente é possível propor a explicitação do conteúdo teórico do conceito de xadrez se tomarmos o sistema unitário de material, qualidade e tempo.

Esse sistema é manifesto pelas possibilidades estratégicas e táticas no xadrez, materializadas com temas táticos, posicionamento e ações ofensivas e defensivas em busca de superioridade numérica na posição de jogo. Durante a partida, o jogador deve perceber e analisar as situações ali colocadas e a partir delas utilizar conhecimentos estratégicos e principalmente táticos para que, na dinâmica de ataque e defesa, tenha vantagem e alcance o objetivo geral de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para

vencer o jogo. Kasparov (2007, p. 94) ressalta que avaliar uma posição vai além de escolher o melhor lance.

O lance é apenas o resultado, o produto de uma equação que deve primeiro ser desenvolvida e entendida. É uma questão de determinar os fatores relevantes, avaliá-los e, o mais essencial, estabelecer o melhor equilíbrio possível entre eles.

Não podemos apontar uma receita pronta de como utilizar os elementos do xadrez em unidade, pois com base nas relações apresentadas no jogo, mediadas pelos objetivos intermediários, cada fase constrói possibilidades de ação na partida. Sobre a subjetividade da ação a partir dos elementos do jogo, Kasparov (2007, p.93) afirma que

[...] precisamos criar combinações excelentes com os ingredientes de que dispomos. Existem normas de procedimento para o que funciona, mas cada pessoa tem de descobrir o que funciona para ela por meio de prática e observação. Isso não acontece rapidamente, de maneira voluntária. Devemos desempenhar um papel efetivo em nossa educação.

Somente pela apropriação do conteúdo teórico desse jogo e suas múltiplas possibilidades nas fases da partida o jogador constrói um conhecimento que lhe possibilite realizar ações mais desenvolvidas e refinadas no xadrez, a exemplo do sacrifício posicional.

Kasparov (2007, p. 100) apresenta um exemplo descritivo da relação em unidade de material, qualidade e tempo e sua complexidade em uma situação concreta. Aconteceu no *match* com Anatoly Karpov, na oitava partida pelo campeonato mundial, em 1986, em que o próprio Kasparov buscava uma vantagem para chegar a uma posição vencedora. Para isso ofereceu um peão com o objetivo de conseguir reais chances de ataque diretamente contra o rei adversário, buscando surpreender Karpov. No entanto,

Karpov fizera o mesmo cálculo e, evidentemente, decidiu-se a favor do peão, porque o tomou. Meu ataque rapidamente ganhou força até que chegou a vez de Karpov oferecer material, a fim de organizar a defesa de seu rei. Ele permitiria que eu

capturasse sua torre com meu bispo, o que me daria uma ligeira vantagem material, mas ao custo de desistir de meu ataque e permitir que ele consolidasse sua posição. Esse era um clássico exemplo de fluidez de nossos fatores de Material, Tempo e Qualidade. Eu entreguei material para obter tempo de ataque, e Karpov, mais tarde, ofereceu material para ganhar tempo para a sua defesa. (KASPAROV, 2007, p.100-101).

Nessa situação os dois jogadores realizaram seus lances com os riscos calculados e tomaram suas decisões. Fica claro que o material parece de certa forma banalizado, sem a importância que cotidianamente tem. Sacrificar um peão, propor a troca de uma torre por um bispo aparentam, à primeira vista, lances que enfraquecem a posição do jogador. Mas, pelo contrário, tais lances possibilitam combinações de jogadas capazes de decretar a vitória para qualquer um dos lados, pois para tomar tais decisões deve ser analisado o contexto geral da posição e não somente material, ou qualidade ou tempo.

Kasparov não aceitou a vantagem material que seu adversário havia lhe oferecido e continuou com seu ataque. Karpov perdeu tempo regulamentar e de tabuleiro para tentar reverter a situação, de tal forma que perdeu a partida pelo fim do tempo de relógio. Kasparov (2007, p.101) apresenta sua análise sobre a partida e questiona se um dos jogadores falhou na administração de material, qualidade e tempo.

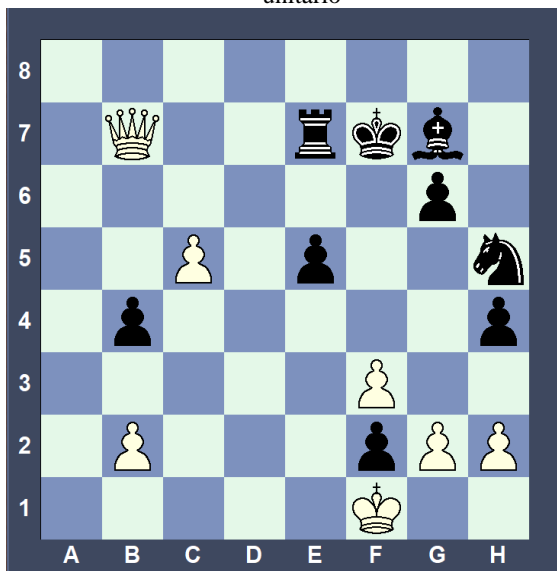
Esse jogo serve como testemunho de minha filosofia de preferir tempo a material, favorecendo fatores dinâmicos, em vez de fatores estáticos. Essa preferência de avaliação faz parte do estilo de cada um, e não são necessariamente superiores ou inferiores às dos outros, somente diferentes. Karpov perdeu o jogo; isso significa que ele errou ao avaliar a posição? Significa que eu estava certo e ele errado, que ele errou e eu venci? Em absoluto. Ele foi fiel a seu estilo e avaliação, e sua posição não estava objetivamente perdida até o fim, quando o problema de tempo contribuiu para a sua derrocada.

Como mencionado anteriormente, os dois jogadores, no lance em que Kasparov propõe o sacrifício do peão, calcularam a posição compreendendo o risco que o futuro lhes reservava. Não foi pela posição

do tabuleiro que Karpov perdeu, mas sim pelo tempo exercido para contornar a situação que não estava perdida, em que seu tempo de relógio acabou.

Dando continuidade à discussão, propomos uma tentativa de explicitar essa relação em que a ação do jogador deve estar orientada por material, qualidade e tempo em unidade durante todo o jogo, buscando nortear-se pelos objetivos intermediários de cada fase. Exemplificamos utilizando uma posição de um jogo entre Grigory Serper (brancas) e Ioannis Nikolaidis no lance 34 da partida disputada em 1993, em Moscou.

DIAGRAMA 5: Tomada de decisão a partir da análise pelo sistema unitário



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ncOw39C2aX4>.

Essa partida teve como características a utilização de duas “escolas de abertura”. Serper iniciou o jogo com 1.c4 e Nikolaidis 1.c6. A característica de abertura do jogador de peças brancas guiou para o desenvolvimento das peças ocupando efetivamente a região central com três peões e mais cavalos e bispos ao seu redor controlando-a. Já o jogador de peças pretas utilizou o fianchetto e as linhas modernas para controlar o centro a distância, ou seja, atacando com as peças de longe, sem utilização de peão efetivamente na região central. Outra

característica dessa partida, por parte de Serper, foi o grande número de sacrifícios posicionais que realizou durante a partida. Seu objetivo quando entrou no meio-jogo foi de exercer pressão na ala da dama com uma estrutura de peões avançados. Para isso, o jogador sacrificou um bispo e um cavalo como “moeda de troca” pela qualidade posicional e a possibilidade de coroação, vale dizer, para que tivesse tempo de tabuleiro para avançar seus peões e defendê-los dos ataques de Nikolaidis.

Chegamos ao diagrama apresentado. Aparentemente o jogador de pretas tem vantagem por estar com maior força material. Os dois jogadores têm cinco peões, mas o bispo, o cavalo e a torre – análise material – são mais poderosos do que a dama. Entretanto, uma vez que o objetivo deste trabalho é investigar como o sistema unitário se estabelece na partida de xadrez, em todas as situações, nas três fases do jogo, nesta posição de meio-jogo que se encaminha ao final, a posição do peão passado branco em c5 propicia uma vantagem de qualidade. É extremamente difícil evitar sua coroação (levando em consideração que o jogador não erre os lances seguintes), pois o tempo de tabuleiro está totalmente favorável às peças brancas, porque as peças pretas não terão tempo suficiente para remanejar o rei, a torre, o bispo e o cavalo para impedir a coroação das peças brancas.

O jogo seguiu: 35. c6, e4 (avanço do peão branco em busca da coroação que já é inevitável nesta posição), 36. c7, e3, 37. Dd5+, Rf6. O leitor pode se perguntar o porquê de Serper não ter coroado o peão no lance seguinte a 36. c7, e3. A resposta está estritamente ligada ao tempo regulamentar, pois no regulamento do evento do qual participavam os jogadores, após o 40º lance, ambos teriam um acréscimo de tempo em seus relógios, o qual beneficiou o jogador de melhor posição e com maiores condições em executar o xeque-mate, pois se seu tempo acabasse, Nikolaidis venceria a partida. O jogo seguiu com 38. Dd6+, Rf7 39. Dd5+, Rf6, até chegar ao 40º e os jogadores ganharem acréscimo de tempo. A partir disso as brancas jogam 40. Dxe7, Rxe7 tomando a iniciativa baseadas em sua vantagem, trocando sua dama pela torre. Se analisarmos esse lance pelo conceito isolado de material, as brancas ficariam em desvantagem de força, mas na relação de sistema unitário, favorecem-lhe a posição, pois 41. c=D, ou seja, coroando o peão branco da coluna c e colocando uma dama no jogo, consequentemente com vantagem suficiente para vencer a partida. A partida continuou por mais alguns lances, mas sem reação das peças pretas, por conta de sua inferioridade do sistema unitário.

Essa sequência de lances mostra, de forma dialética, como os elementos material, qualidade e tempo estão intrinsecamente em unidade. Se o jogador olhar a posição a partir de um desses elementos, somente, não conseguirá extrair por meio da percepção e análise das situações a complexidade de possibilidades de ação ali potencializada; em consequência, não conseguirá agir de forma determinada a explorar os melhores lances. Serper esteve a maior parte do jogo em desvantagem material por consequência de seus sacrifícios posicionais, mas esse tema tático possibilitou uma qualidade posicional que lhe concedeu, ao final do jogo, uma inversão de força, com a coroação do peão e a vitória.

Podemos, assim, concluir que o que Serper fez na partida só foi possível pela relação em unidade de material, qualidade e tempo. Caso tomados em separado, os sacrifícios posicionais não fariam sentido em relação à continuidade da partida.

Pelo estudo desse diagrama, podemos concluir que o salto qualitativo em relação à aprendizagem no contexto escolar pelos estudantes é perceber e analisar as posições da partida, seja na abertura, meio-jogo ou final a partir do sistema unitário. Desse modo, os estudantes poderão se utilizar de abstrações teóricas da posição no jogo para guiar suas ações, fortalecendo suas tomadas de decisão e não se deixando levar pelas relações imediatas ou materiais.

Permitindo-nos avançar após termos deslindado os conceitos de material, qualidade e tempo e sua relação em unidade, no próximo capítulo apresentaremos elementos temporais do jogo. Trataremos da organização do jogo partindo de suas fases que, segundo a literatura enxadrística (KASPAROV, 2007; BECKER, 1983; KLEIN, 2003), são identificadas como abertura, meio-jogo e final. Dedicar-nos-emos a explicitar os objetivos intermediários de cada fase da partida guiados pelo objetivo geral de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo.

4. AS FASES DO XADREZ: OS OBJETIVOS INTERMEDIÁRIOS GUIADOS PELO OBJETIVO GERAL

A partir da apresentação dos elementos que constituem de forma geral os conhecimentos estratégicos e táticos do xadrez, material, qualidade e tempo em unidade, podemos avançar na exposição e apresentar a constituição de um novo conteúdo do xadrez, as suas fases da partida. Nosso objetivo neste capítulo é delinear como se manifestam tais fases, as particularidades que formam objetivos intermediários em cada fase guiados pelo objetivo geral do jogo. Partimos dos estudos da literatura enxadrística (PÉREZ, 2015; KLEIN, 2003; BECKER, 1983; GIUSTI, 2003; KASPAROV 2007) que nos apresentam a partida composta pelas fases de *abertura*, *meio-jogo* e *final*. Essa divisão tem origem na premissa de que cada fase tem objetivos intermediários mediados pelo objetivo geral, que se manifesta na relação essencial de controle da ação corporal do outro. Na particularidade xadrez isso se constitui em, pelo controle do espaço, efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo.

Apresentaremos, portanto, como o objetivo geral do xadrez se manifesta em cada fase, pela necessidade de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. Para alcançá-lo, os jogadores podem passar por três fases na partida, cada qual com objetivos intermediários distintos, cuja finalidade é alcançar o objetivo geral. A necessidade de investigar a partida em suas fases é relevante ao leitor para compreender, no quinto capítulo, as ações e operações do sistema unitário constituído por material, qualidade e tempo guiados pelos objetivos intermediários.

Cotidianamente as ações dos jogadores que estão em processo inicial de aprendizagem tendem a buscar somente o xeque-mate. Isso acontece porque não compreenderam as relações gerais do jogo. No xadrez existem três formas oficiais de vencer uma partida, além da desistência de um dos jogadores. A primeira forma, já mencionada, é o xeque-mate, mais conhecido e que geralmente guia as ações dos jogadores para essa finalidade; a segunda, pelo fim do tempo regulamentar ou tempo do relógio; a terceira é se o oponente fizer dois lances (durante todo o jogo) que não estão de acordo com as regras do jogo, conhecidos como lances impossíveis. Por exemplo, movimentar uma peça de forma errônea, ou colocar o próprio rei em ameaça. Pela aplicação das possibilidades de vitória/derrota que a regra permite, o objetivo geral dos jogadores não está guiado somente pela busca do

xeque-mate – por mais nobre que seja –, mas também pela exploração das outras duas formas de vencer a partida.

Além das três formas de vencer o jogo, as regras permitem que exista o empate da partida. Pode ocorrer uma partida empatada com: rei afogado, xeque perpétuo, repetição por três vezes seguidas da posição das peças no tabuleiro, insuficiência material, e se, em 50 lances, não ocorrer nenhuma captura ou movimento de peão em comum acordo. Não apresentaremos a descrição dessas regras, mas é importante ressaltar que existe a possibilidade do empate. Assim os jogadores podem guiar suas ações, dependendo da organização material, de qualidade e tempo no tabuleiro para o empate, principalmente quem está em desvantagem.

Durante o jogo, o objetivo ou foco pode alterar-se pelas condições que se constituírem, no desenvolvimento da partida, como possibilidade de vitória ou empate. Por exemplo, no início da partida os jogadores buscam desenvolver as peças para conseguir executar o xeque-mate ou a desistência do oponente. Entretanto, se o adversário não administrar adequadamente seu tempo de relógio, de maneira que se aproxime o esgotamento desse tempo, tal situação pode ser explorada como possibilidade mais exequível de vitória. Assim, o objetivo geral altera-se na forma de expressão, em sua especificidade, mas não muda em suas relações gerais, essenciais.

As ações, indiferentemente da fase em que os jogadores estão, têm a mesma finalidade de forma geral, todavia para alcançar tal finalidade é necessário o controle da ação opositiva no espaço do tabuleiro, ou seja, controlar o espaço com as peças para que, conseqüentemente, o jogador controle as ações do adversário. Essa relação só pode ser efetuada pela articulação unitária de material, qualidade e tempo em cada fase da partida. Cada fase tem sua particularidade que não pode ser evidenciada de modo imediato, empiricamente, mas somente pela análise e síntese das situações de jogo articuladas com o objetivo geral do xadrez.

Ao longo dos séculos, inúmeras teorias foram desenvolvidas a fim de simplificar o jogo para estudantes de xadrez. Uma das mais duradouras foi a ideia de dividir o jogo em três partes, ou fases: a abertura, o meio-jogo e o final. Não há uma maneira universal de dizer quando uma termina e a outra começa, mas não resta dúvida de que cada fase tem características inconfundíveis e

que cada uma apresenta problemas que favorecem diferentes maneiras de pensar. (KASPAROV, 2007, p. 154).

Dividir o jogo de xadrez em fases pode ser considerado uma estratégia pedagógica para seu ensino/estudo. Esse pode ser um salto qualitativo na apropriação do conceito de xadrez. Compreender o objetivo geral e os objetivos intermediários das fases do jogo, algo que não se encontra na relação direta no tabuleiro, é possibilitar ao estudante ações no jogo que não podem ser consideradas aleatórias, sem direcionamento a alcançar algum propósito. Pelo contrário, entender essa estrutura possibilita uma construção por meio de ações desde a abertura até o final com os direcionamentos pautados pelos objetivos intermediários buscando alcançar o objetivo geral do jogo pelos conhecimentos estratégicos e táticos materializados por ações técnicas na partida.

Admitir que o jogo está dividido em três fases não quer dizer que se devam criar três estratégias e táticas distintas para o mesmo jogo; pelo contrário, as ações tomadas na *abertura* terão como consequência um *meio-jogo* vantajoso ou não que culminará nas possibilidades do *final* da partida. Compreender as particularidades de cada fase contribui para organizar as tarefas e ações com o intuito de conquistar o objetivo de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. A partir dessa compreensão das fases, procuraremos evidenciar seus objetivos intermediários para, no próximo capítulo, explicitar suas ligações com material, qualidade e tempo.

A *abertura*, fase inicial da partida, tem a finalidade específica do desenvolvimento das peças, o controle do centro do tabuleiro, e a proteção do rei. Iniciaremos a explicitação com o desenvolvimento das peças.

Segundo Capablanca (2011, p. 31), as peças devem se tornar desde cedo ativas na partida. O autor considera que elementarmente

[...] as aberturas têm por objetivo colocar as peças em ação de ambos os lados. Os peões centrais devem avançar para dar lugar aos bispos e à dama. Uma vez que essas peças e os cavalos se moveram, isto é, colocados em ação, assim como as casas entre as torres e o rei foram limpos, o roque pode acontecer e, finalmente, levar as torres para o centro, colocando-as nas colunas abertas, está em ação toda a força de cada lado. Tudo isso

é feito em oito ou doze movimentos, e fazê-lo enquanto interfere com o adversário é o ponto principal da questão. Se um jogador consegue obter o desenvolvimento completo de toda a sua força antes de seu oponente, ele pode se sentir completamente satisfeito com seu trabalho.²²

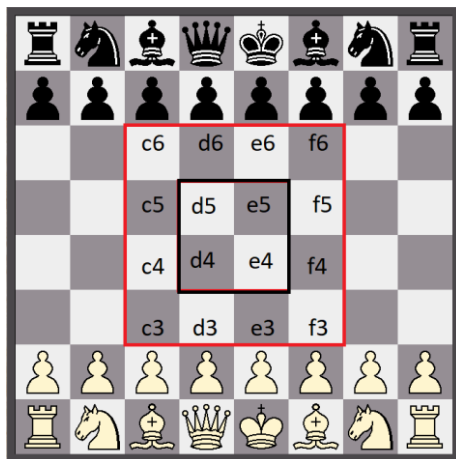
Algumas características da abertura são destacadas por Capablanca (2011). A primeira delas é a disposição de desenvolvimento das peças, que contraria a compreensão cotidiana, principalmente de escolares no primeiro ciclo de aprendizagem ou de pessoas que têm pouca experiência no jogo, porque utilizam como primeira ação avanço somente de peões. Essa ação inicial é caracterizada pela falsa impressão que desenvolver os peões garante segurança às peças da primeira fileira (torres, cavalos, bispos, dama e rei), pois elas estão longe das peças adversárias, conseqüentemente, longe de combate, e também pelo fato de que se um peão for perdido, não haverá uma desvantagem considerável, pois ainda lhe sobrarão sete peões no jogo. Entretanto, as ações iniciais da partida apresentada são puramente guiadas pelo empirismo ou pela aparência das peças no tabuleiro. Como o autor apresenta, o desenvolvimento das peças “grandes” proporciona um controle mais efetivo do espaço, pois pelas regras do jogo, torre, bispo, cavalo e dama (o rei deve ser protegido na fase de abertura) têm o direito de realizar movimentos que alcançam mais casas do que os peões, o que possibilita maior ação ofensiva e defensiva. As peças mais “poderosas”, por sua capacidade de movimentação e controle do espaço, devem ser desenvolvidas desde o início da partida.

Capablanca (2011) identifica em uma relação geral as posições de cada peça, em que todas têm algo em comum, estarem direcionadas ao controle do centro. Kasparov (2007) ressalta a mesma orientação, quando observa que quase todas as aberturas produzidas historicamente

²² “[...] las aperturas tienen por objetivo la puesta en acción de las piezas por ambos lados. Los peones centrales se deben avanzar para dejarle lugar a los alfiles y la dama. Una vez que estas piezas y los caballos se han movido, es decir, puesto en acción, así como las casillas entre las torres y el rey se han despejado, puede tener lugar enroque y, por último, llevando las torres al centro, poniéndolas en las columnas abiertas, tiene en acción la fuerza entera de cada bando. Todo esto se hace en ocho o doce jugadas, y conseguir hacerlo a la vez que se estorba al oponente, es el punto capital del asunto. Si un jugador tiene éxito en obtener el completo desarrollo de todas sus fuerzas antes que su oponente, puede sentirse completamente satisfecho de su trabajo.”

estão dirigidas pelo objetivo intermediário de controle do centro. No entanto podemos questionar o porquê da importância de controlar o centro do tabuleiro e não orientar o desenvolvimento das peças para as extremidades do tabuleiro, por exemplo. Primeiramente é importante destacar que o centro está localizado nas casas e4, e5, d4 e d5. A literatura enxadrística aponta que, em algumas aberturas, as ações de controle da região central não acontecem diretamente com a peça posicionada no centro, mas pelas colunas e linhas que estão próximas do centro, nas casas: c3, c4, c5, c6, d3, d6, e3, e6, f3, f4, f5 e f6. Essas colunas e linhas que estão próximas do centro são conhecidas como subcentro, ou seja, as casas que estão em volta da região central. Para que uma peça tenha controle sobre as casas centrais não necessariamente deve estar posicionada nessa região do tabuleiro, mas pode estar próxima, como no subcentro ou distante e mesmo assim seu movimento alcançar as casas citadas, nisso está o “estarem orientadas à”.

DIAGRAMA 6: Centro do tabuleiro evidenciado com respectivo subcentro destacado com quadrado vermelho



Fonte: Arquivo pessoal.

Dois são os principais motivos para que um dos objetivos intermediários da abertura seja controlar o centro. Primeiro, para todas as peças – exceto o rei – quanto melhor colocadas no sentido de controlar o centro, seja em diagonais ou colunas centrais, casas do subcentro ou efetivamente na região central, maior o número de casas controladas por seus possíveis movimentos. As torres, em particular,

têm por característica em seu movimento o controle a distância, geralmente na mesma fileira que iniciam o jogo. Tomemos um exemplo para esclarecer a importância de direcionar as peças ao centro. Para isso utilizamos a peça cavalo. Se o cavalo branco da ala do rei for movimentado em seu primeiro lance para casa h3, essa jogada possibilitará o alcance e controle de quatro casas: g1, g5, f2 e f4. Entretanto, se esse mesmo cavalo for movimentado para casa f3 (próximo ao centro) sua posição lhe possibilitará o controle de espaço maior, principalmente de casas centrais d4 e e5, num total de oito. Dessa forma, as peças próximas do centro controlam mais casas e podem ter maiores possibilidades de se movimentar. Essa análise serve também ao rei, que não foi citado, no entanto, como apresenta Capablanca (2011), o rei deve ficar localizado na extremidade do tabuleiro, uma vez que um dos objetivos intermediários da abertura e, em transição do meio-jogo, é protegê-lo, por exemplo, pelo lance especial do roque. Somente no final da partida o monarca assume uma nova função, de ataque e controle da ação opositiva pelo controle do espaço, já que nesta fase a característica é que a maioria das peças, geralmente, foi capturada.

Outro motivo para dirigir as ações das peças ao centro é pelo fato de que as ações táticas dependem da situação estrutural que as peças ganham na abertura. As possibilidades de avanço, ganho de espaço, ataque sobre locais críticos do adversário são possíveis somente se o jogador tiver, na abertura, consolidado sua posição de controle da região central. Qualquer abertura planejada busca uma vantagem material, de qualidade e de tempo como herança ao meio-jogo e, consequentemente, para o final. Porém, essa vantagem só pode ser confirmada se na abertura os objetivos intermediários forem efetivados. O controle do centro é importante para o domínio da posição de abertura que os jogadores estabeleceram, mas também para o prosseguimento das ações no jogo.

As consequências de não conseguir um efetivo controle central e um mau desenvolvimento de peças podem ser observadas pelas dificuldades para manobrá-las, para avançar a “barreira” das peças adversárias, conquistar o controle do espaço ofensivo e realizar temas táticos²³, como torres dobradas ocupando a mesma coluna, bispos ocupando diagonais abertas, estrutura de peões sólida etc.

Valendo-nos dessa análise podemos utilizar um exemplo para “materializar” o que não contempla os princípios do controle central e

²³ Apresentaremos alguns temas táticos no quinto capítulo, analisando suas condições e relações com material, qualidade e tempo.

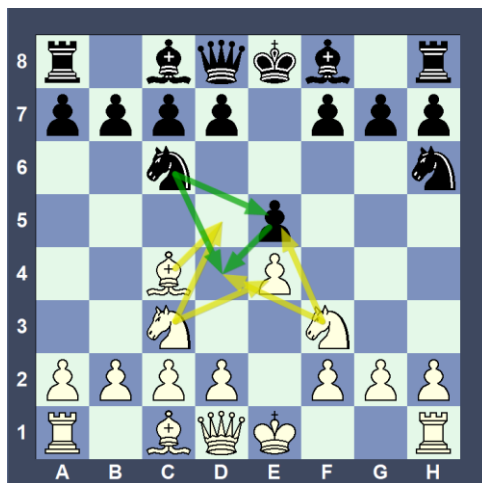
desenvolvimento das peças na abertura. Abordamos como exemplo, para melhor compreensão do leitor, os seguintes lances de abertura: 1. e4, f6. O lance efetuado pelas peças pretas pode parecer considerável, pois o avanço do peão controla uma casa central (a casa e5). Esse motivo poderia justificar o primeiro movimento das peças pretas, porém o efeito dessa jogada está ignorando os objetivos de abertura em essência e pode prejudicar o desenrolar do jogo a longo prazo, distanciando-o de alcançar o objetivo geral do xadrez e específico da abertura. D'Agostini (1985, p. 261) contribui com essa análise, argumentando que o lance das pretas é ineficiente pelas quatro razões seguintes: “a) porque despreza o centro; b) porque não contribui para o desenvolvimento; c) porque priva o CR [cavalo da ala do rei] de sua melhor casa; d) porque enfraquece a posição do rei”. Portanto, efetuar o lance f6 é um ato definitivamente inverso em relação ao objetivo geral e específico na abertura. De forma alguma queremos afirmar que ao utilizar o lance 1.f6 está decretada a derrota do jogador de peças pretas. O que queremos apresentar com esse exemplo é que existem formas diferentes de alcançar o objetivo específico dessa fase e algumas ações de abertura não a contemplam, mas não comprometem todo o restante do jogo. Evidente que centenas de possibilidades de estabelecer uma abertura que venha ao encontro dos objetivos apresentados foram desenvolvidas. Assim, no contexto escolar, de apropriação do conhecimento teórico, o professor deve possibilitar ao estudante apropriar-se dos objetivos geral e específico da abertura, aprendendo a essência da abertura, para então conhecer suas particularidades e possibilidades de desenvolvimento de peças e controle do centro do tabuleiro.

Para apresentar “modelos gerais” de aberturas e defesas que têm como objetivos controlar o centro ao mesmo tempo que procuram desenvolver as suas peças, podemos citar algumas “escolas” que, de formas diferentes, direcionam-se ao controle do centro. Por exemplo, as aberturas e defesas modernas procuram alcançar esse objetivo a distância utilizando inicialmente bispos e cavalos, enquanto as ortodoxas procuram controlar o centro diretamente com o uso de peões. Entretanto devemos tomar cuidado ao analisar essas aberturas e tomar as ações que elas propõem pensando somente nessa fase do jogo, e como prévia ideiação vislumbrar as possibilidades que determinada abertura oferece à construção do meio-jogo e final de partida. A abertura não se reduz a movimentar peças e proteger o rei. Kasparov (2007, p. 154-155) critica a redução conceitual de abertura como avanço das peças e realização do roque. Apresenta, ainda, elementos que evidenciam sua importância para o restante da partida:

A definição padrão do fim da fase de abertura é quando o rei rocou fora do centro por segurança, e as peças saíram de suas posições iniciais. Essa é uma definição útil de manual, embora apresente deficiências consideráveis na era moderna do xadrez. A abertura é muito mais que uma mobilização trivial de forças. Ela define que tipo de combate virá pela frente, e é a primeira e melhor oportunidade de canalizar o jogo para áreas onde estamos mais bem equipados para lutar do que nosso oponente. A abertura é a fase mais difícil, mais sutil do jogo, especialmente em competições de altíssimo nível.

Apresentaremos a seguir um diagrama representando uma possibilidade de abertura que visa o controle central pelas peças brancas e uma abertura das peças pretas que não direcionou todas as peças guiadas ao controle do centro.

DIAGRAMA 7: Fase de abertura com superioridade de peças brancas no controle central



Fonte: Arquivo pessoal.

O diagrama acima tem como propósito apresentar ao leitor a distinção do desenvolvimento das peças brancas e pretas em relação ao controle do centro do tabuleiro. Vejamos a análise: os cavalos brancos, tanto Cc3 quanto Cf3 estão direcionados ao controle das casas d5 e e4,

d4 e e5 respectivamente. Além deles, o bispo (Bc4) controla a chamada “diagonal central”, em especial a casa central d5 e o peão (e4), que em seu movimento de captura em diagonal consegue controlar as casas d5 e f6. O próximo lance é das peças pretas, as quais têm até o momento Cc6 controlando as casas d4 e e5 e o peão (e5) controlando as casas d4 e f4. A peça Ch6 não está guiada para o centro e seus movimentos estão limitados pela própria posição que ocupa. Por exemplo, Ch6 tem como opção de movimentos as casas f5 (pode ser capturado pelo peão), g4 e retornar à posição inicial em g8. Seus movimentos estão limitados e sua contribuição ao controle central são mínimas. Esse diagrama mostra como pode ser controlado o centro (peças brancas) e como algumas peças podem estar indiferentes a essa ação (algumas peças pretas). O desenvolvimento das peças na abertura, de forma articulada, visando o controle central, é determinante para estabelecer possibilidades vantajosas no meio-jogo e no final da partida. Nesse exemplo, possivelmente as peças brancas terão maior facilidade de construir um ataque consolidado em superioridade numérica de peças, manobras com controle do espaço e utilização de temas táticos.

Com a prática enxadrística, diversas aberturas foram criadas com o princípio de desenvolver as peças para controlar o centro do tabuleiro e, conseqüentemente, as ações opositivas. Podemos classificar as aberturas a partir de características estabelecidas entre os 8 e os 12 movimentos iniciais da partida. Uma das categorias é a chamada de “aberturas abertas”, em que as peças brancas iniciam a partida com 1.e4 e as pretas respondem 1...e5. Recebem o nome de abertas porque têm a tendência de resultar em posições abertas no meio-jogo, ou seja, grosso modo, com poucos peões ocupando as colunas, deixando-as livres ou abertas. Nessa posição, as peças ganham atividade ofensiva rapidamente, ocasionando muitas capturas por meio da troca de peças. O esvaziamento ou captura de peças no tabuleiro ocasiona um maior número de casas vazias, gerando mais possibilidades de movimento das peças que ainda estão em jogo (GUISTI, 2003). Podemos citar as aberturas espanhola ou Ruy Lopez (1.e4, e5; 2.Cf3, Cc6; 3. Bb5), italiana ou Giuoco Piano (1.e4, e5; 2.Cf3, Cc6; 3. Bc4, Bc5), Ponziani (1.e4, e5; 2.Cf3, Cc6; 3.c3), entre outras.

Outra categoria de aberturas é a denominada “semiabertas”, cujas características consistem “em que as brancas começam com o movimento de 1.e4 e as pretas respondem com qualquer outro lance que não seja 1...e5” (GUISTI, 2003, p. 18). A abertura mais utilizada com essas características é conhecida como defesa siciliana (1.e4, c5). Nela os lances iniciais de peão, ao contrário da abertura aberta, não

acontecem diretamente no centro do tabuleiro, mas com as peças pretas avançando o peão do subcentro. Como característica, as posições semiabertas têm a ação ofensiva das peças brancas e seu rápido desenvolvimento. Já as peças pretas procuram concentrar seus esforços e um desenvolvimento mais conservador, buscando o controle do centro por alternativas diferentes em relação às brancas, como utilizando peças distantes dele para controlá-lo.

A última classificação é conhecida como “abertura fechada” que tem como princípio que todos os movimentos iniciais não iniciam por parte das peças brancas com o movimento 1.e4. Citamos o gambito da dama (1.d4, d5; 2.c4) e a defesa Ortodoxa (1.d4, d5; 2.c4, e6). Geralmente nas posições fechadas as capturas ficam restritas, pois os jogadores desenvolvem as peças com o intuito de controlar o centro e estabelecer, de forma harmônica, por meio do material, sua qualidade. Os fianchettos são característicos dessa posição, que são o desenvolvimento dos bispos nas casas b2 e g2 (brancas) e b7 e g7 (pretas), controlando o centro e propondo um jogo de “longo alcance”.

As categorias de abertura mostram que cada uma tem suas particularidades de movimentação das peças, entretanto a finalidade geral de desenvolvê-las é controlar a ação opositiva no tabuleiro, em específico a região central, mas de diferentes maneiras. A forma com que tais objetivos intermediários são concretizados depende da decisão técnica, estratégico-tática em relação à oposição ao adversário. O caso da abertura aberta conduz a batalha inicial nas casas centrais com o desenvolvimento do peão à frente do rei; a abertura semiaberta trata da movimentação do peão preto em casas pertencentes ao subcentro, para apoiar futuramente aqueles que ocuparão a região central; nas aberturas fechadas o peão à frente do rei não se movimenta, mas principalmente a peça à frente da dama, abrindo espaço para ela e o bispo avançarem, além de as peças brancas proporem às peças pretas a captura de c4, para atrasar o desenvolvimento desta e fortalecer o centro das peças brancas com 2.e4 ou 2.Cf3.

De modo geral, as diferentes formas de abertura têm como premissa a utilização do sistema unitário de material, qualidade e tempo. Independente de utilizar aberturas abertas, semiabertas ou fechadas, as ações dos jogadores são mediadas pelos conteúdos particulares do xadrez. Essa relação está posta em todas as fases, indiferentemente das situações que estejam colocadas efetivamente no tabuleiro.

Só foi possível desenvolver diversas aberturas com características particulares pela prática histórica e pela necessidade de criar um início de jogo com novas combinações de movimentação para surpreender os

adversários. Quando ainda era chaturanga, não existiam as possibilidades de produzir aberturas como as citadas anteriormente, por conta das regras do jogo diferenciarem as peças em relação à contemporaneidade, seus movimentos, interferência dos dados etc. Além disso, o estudo, análises e experiências acumuladas foram relevantes para o desenvolvimento de diversas possibilidades de aberturas de xadrez com diferentes formas de condução durante o jogo.

As aberturas proporcionam as características iniciais da partida, influenciando o restante de seu desenrolar. Por exemplo, uma abertura conduzida com os princípios de fechada pode levar a um meio-jogo com poucas trocas de peças e muitos peões em atividade, dificultando o desenvolvimento dos bispos em diagonais e o controle das colunas pelas torres. Em contrapartida, se a abertura for aberta é possível que o meio-jogo se desenvolva com mais casas vazias no tabuleiro e, em consequência, mais diagonais e colunas abertas, facilitando o ataque de longo alcance de bispos, torres e dama. É necessário considerar que o xadrez é um jogo muito dinâmico, em que as posições podem mudar em poucos lances. Nesse sentido uma abertura fechada não necessariamente conduzirá a um meio-jogo fechado, podendo sofrer alterações durante o percurso e transformar-se em uma posição aberta.

Todas as aberturas, além dos lances que as caracterizam, têm como possibilidades orientar o modelo estratégico e tático materializado nos movimentos com as variantes. Cada abertura tem em sua estrutura movimentos que a caracterizam, como, por exemplo, no caso da abertura espanhola, já citada, com 1.e4, e5; 2.Cf3, Cc6; 3. Bb5. Esses movimentos são característicos da abertura, entretanto, Becker (1983) e Kasparov (2007) apontam que a primeira fase da partida é finalizada entre o décimo e o décimo quinto lance, dependendo da estrutura e qualidade da posição que se apresenta no tabuleiro. Depois de realizar a abertura, é utilizada a variante da abertura, que são possibilidades de continuar a movimentar a partir dos lances realizados anteriormente. Dessa forma, o “passo seguinte será aprender algumas sequências de lances (chamadas variantes) que estejam de acordo com estes conceitos iniciais.” (GUISTI, 2003, p. 1).

A utilização de aberturas já estruturadas e variantes estabelecidas não garante a vitória do jogo nem a vantagem na primeira fase da partida, mas pode ser base para uma organização técnica das peças concomitante à mediação dos conhecimentos estratégicos e táticos operacionalizados pelo sistema unitário que influenciará na segunda fase – o meio-jogo.

O pouco estudo concreto que existe sobre o meio-jogo deriva de sua ligação com a abertura, um de nossos principais pontos de transição. A fase de abertura define o esboço do meio-jogo e pode ser muito útil, até essencial, para forçá-lo a fazer a transição de seu estudo para o “mundo real” da ação do meio-jogo. (KASPAROV, 2007, p. 159).

O meio-jogo, fase posterior à abertura e sequência da organização técnica das peças, caracteriza-se pelas diversas possibilidades de ação sobre o tabuleiro. As peças foram desenvolvidas com qualidade maior ou menor de controle do centro e das possibilidades de ataque e defesa, e são determinantes para os variados conflitos que marcam essa fase. Os movimentos da abertura indicaram os interesses dos jogadores e agora, com as estruturas colocadas, resta descobrir quem conseguirá consolidar seus projetos e consequentemente frustrar o adversário. Kasparov (2007, p. 159) ressalta o meio-jogo afirmando que esta é a fase de brilhantismo estético.

Todos os elementos que elevam o xadrez à categoria de arte têm origem no meio-jogo. Uma pesquisa precária para a abertura pode ser disfarçada pelo brilhantismo tático. Cálculos complexos atuam em harmonia com visões ousadas.

Ao mesmo tempo, alerta que esta também pode ser a mais perigosa pelas possíveis armadilhas e erros de cálculo que podem acontecer.

O desastre total fica à espreita em cada canto, quando se maximiza a força dinâmica das peças. Os comandantes do campo de batalha assumem o lugar dos generais, que passam a ocupar um lugar secundário. Mais do que qualquer outra coisa, o meio-jogo recompensa a ação mais que a reação. É a fase de ataque, e a luta pela iniciativa é de suma importância. O meio-jogo exige que se permaneça alerta no geral e a padrões em particular. Estas são ideias gerais que qualquer pessoa pode aprender com a prática; quanto mais você joga, mais experiência adquire e melhor se torna para reconhecer padrões e empregar

soluções. Ainda há muito espaço para a criatividade. Ela fica mais evidente na forma como relacionamos padrões conhecidos a novas posições para encontrar a solução única: o melhor lance. (KASPAROV, 2007, p. 159).

Não existe um número exato de lances que marque a passagem da abertura ao meio-jogo. Como já mencionamos é relativo, geralmente contado entre os 8 e 12 primeiros lances. O que determina a transição de uma fase para a outra é a mudança de objetivo particular. Quando o jogador não tem mais como objetivo principal o desenvolvimento das peças e o controle de centro, por exemplo, e estiver guiado muito mais por ações estratégico-táticas ofensivas, a fase da abertura já está finalizada e inicia-se o meio-jogo para ele. Não obstante, o adversário pode utilizar alguns lances a mais ou a menos para finalizar a primeira fase do jogo.

O meio-jogo caracteriza-se, em primeiro lugar, pela herança do desenvolvimento da abertura, a qual orienta as ações da sequência da partida. Em segundo lugar, por essa herança, os jogadores devem estabelecer uma situação de percepção e análise da situação de jogo, ou seja, compreender como se efetivou o sistema unitário de material, qualidade e tempo e suas possibilidades a partir dele. A percepção e análise dos pontos fortes e fracos da posição do jogador e de seu adversário devem orientar as ações e operações por meio de um sistema estratégico e tático de: vantagem material e proteção material; superioridade numérica de peças controlando os espaços; após a abertura, continuação da proteção do rei; simplificação das peças ou sua manutenção; combinações de ataque. Podemos perceber que essa fase apresenta diversas possibilidades de orientar as ações, e que se transforma em muita complexidade para as decisões a serem tomadas durante sua sequência.

Podemos estar nos precipitando em elaborar em uma frase ou em poucas palavras o objetivo específico dessa fase, pois todos os itens citados anteriormente são objetivos que se expressam com frequência no meio-jogo. Para explicitar materialmente as ações dos jogadores, utilizamos os temas táticos como manifestação do sistema unitário. A título de exemplificação, em um lance propício, utilizar o tema tático de garfo, que tem como característica um ataque duplo do peão em duas peças “grandes do adversário”. Esse peão pode estar protegido por outras peças; nesse caso, se o adversário o capturar, será capturado pela

peça que o defende. Assim, se o jogador conseguir vantagem material de um ou mais bispos, torres, dama, cavalos e o que é mais frequente, de peões, ele estará em vantagem material.

Outros temas táticos característicos da fase de meio-jogo, segundo Giusti (2003) muito utilizados pelos enxadristas que na maioria dos casos conseguem vantagem material, de qualidade e/ou de tempo são: conjunto de xeques (a descoberto, duplo e triplo); ataque duplo; cravada; peça sobrecarregada; garfo; torres dobradas na coluna, dentre outros. Não aprofundaremos tais temas neste capítulo, pois estão intrinsecamente ligados ao sistema unitário – que analisaremos no próximo capítulo – de material, qualidade e tempo. Não logramos investigar todos os temas anunciados, mas assinalamos a importância do seu estudo em cada fase, pois é por meio deles que se efetivam as ações estratégico-táticas no xadrez.

A utilização de temas táticos é fundamental para a busca de vantagem material, de qualidade e tempo, entretanto sua utilização tem sentido somente se estiverem estritamente relacionados em um sistema unitário, caso contrário o jogador poderá se equivocar perdendo tempo de tabuleiro ou arriscando a própria partida com seu lance desconectado desse sistema. Isso significa que as ações devem ser orientadas pelo sistema unitário e consequentemente materializadas pelos diversos temas táticos em busca de controle do espaço, superioridade numérica e de material, ataques ao rei adversário, proteção do próprio rei, controle de colunas e diagonais e estabelecimento de uma posição que proporcione qualidade para o final do jogo.

Nas fases da partida de xadrez, todas as ações são mediadas por estratégias e táticas mais ou menos elaboradas. Contudo, no meio-jogo – pelo fato de que a posição das peças no tabuleiro se encontra desenvolvida a ponto de criar centenas de milhares de jogadas e combinações a partir da situação que se apresenta – as possibilidades estratégicas e principalmente as táticas são muito maiores, e possibilitam diversas tomadas de decisões.

Três situações são características de meio-jogo: as posições ou linhas abertas, as semiabertas ou as fechadas. São oriundas da abertura, em que os jogadores começam a traçar a articulação de peças guiadas pelo material, qualidade e tempo que terá sequência na posição de meio-jogo. Giusti (2003, p.161) identifica as posições abertas e semiabertas no meio-jogo da seguinte forma:

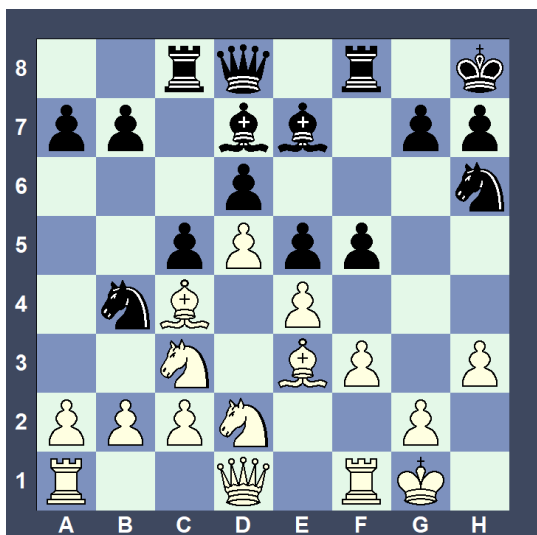
Linhas abertas são linhas onde não existe nenhum peão. Devemos colocar nossas peças em linhas

abertas para que tenham mais atividade (...) linhas semi-abertas são linhas onde só existe um peão contrário. São linhas boas para colocar as peças também, principalmente se o peão contrário não for defendido por outro peão.

As posições ou linhas fechadas, para Giusti (2003), são as em que os peões estão povoando o tabuleiro; logo, poucas opções de casas vazias existem para movimentar as peças. Essa característica de posição reduz as possibilidades de qualidade do material, que precisa de longo alcance para controlar o espaço (bispo, torre e dama) e gera vantagem ao cavalo, pois pode saltar por sobre as peças, podendo locomover-se com mais facilidade.

Tomamos como exemplo um diagrama em que está representada uma fase de meio-jogo e retrata uma posição fechada oriunda de uma abertura com as mesmas características.

DIAGRAMA 8: Posição fechada de meio-jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

As ações nos movimentos da abertura estavam mais preocupadas em organizar uma posição sólida com o desenvolvimento das peças e o controle do centro, o que resultou em uma situação de meio-jogo sem capturas, ou seja, com o tabuleiro muito povoado. Nessa situação as

capturas ficam reduzidas a erros de movimentação ou a possibilidades de romper com a defesa adversária. Os peões dos dois jogadores estão controlando as casas centrais e as casas ao seu redor. As peças brancas têm maior controle central, com mais peças no centro e controlando-o, consequência de uma abertura que assim o permitiu por meio do objetivo específico da fase vantagem no controle central. Uma particularidade de posições com características fechadas, segundo Giusti (2003), é que os cavalos ganham certa vantagem se compararmos com outras peças, pelo fato de que a regra de seu movimento permite que ele “salte” sobre as outras peças, propiciando que diversas manobras sejam feitas a partir desta particularidade e reduzindo o limite de seu movimento por conta da quantidade de peças no tabuleiro.

A situação apresentada só foi possível porque na abertura o jogo se caracterizou com uma posição fechada. As ações tomadas em cada fase do jogo têm suas consequências e a passagem de uma fase a outra leva consigo a situação construída até o momento. O jogo de xadrez não pode ser fragmentado em três momentos diferentes, mas a compreensão destes momentos e as exigências que cada fase requer fazem com que se construa um jogo que gere vantagem material, de qualidade e/ou tempo.

Os objetivos intermediários do meio-jogo buscam estabelecer vantagem para a fase final. A partir dos temas táticos e da capacidade estratégica, o jogador se utiliza da organização das peças, fruto da abertura, para atacar em colunas, linhas ou diagonais que lhe sejam favoráveis, combinar ataques coletivos, organizar uma estrutura ofensiva que possibilitará, ao final da partida, tirar vantagem. Consequentemente, pode acontecer a simplificação, que é a troca e/ou captura das peças, reduzindo o seu número no tabuleiro. A fase final se aproxima quando, no meio-jogo, as peças começam a dar espaço a casas vazias, gerando um novo objetivo específico.

Kasparov (2007, p. 160) descreve desta maneira a transição de meio-jogo ao final:

Grande parte da fase de abertura ainda é desconhecida. O meio-jogo já está quase todo mapeado, mas algumas áreas permanecem relativamente inexploradas. O final já foi revelado e é de conhecimento geral, quase como um exercício matemático. A imaginação fica em segundo plano quando restaram apenas algumas peças no tabuleiro. Em seu lugar, é necessário um cálculo frio para essa fase técnica. Isso não quer dizer que tudo esteja predeterminado. O resultado

é incerto e sempre há uma chance de jogar melhor que o oponente. O final pode avançar para uma conclusão lógica, com lances excelentes de ambos os lados, ou danos podem ser causados e corrigidos.

A terceira e última fase da partida de xadrez é conhecida como final. As características de passagem do meio-jogo ao final são o esvaziamento do tabuleiro ou simplificação, o ativismo do rei ganhando o papel de peça ofensiva (até então tinha comportamento predominantemente defensivo) e possíveis coroações²⁴ de peão. Os principais objetivos intermediários dessa fase são a coroação e/ou ação coordenada das peças “maiores” e o ativismo do rei como peça atuante ofensiva e defensivamente. Além das situações de coroação dos peões ou pelas possibilidades que as peças “maiores” podem gerar, pelo controle do espaço, o objetivo mais importante é chegar ao xeque-mate, ou então, a uma posição que o adversário não tenha mais possibilidades de vencer o jogo e conseqüentemente desista. Os objetivos intermediários do final estão diretamente associados à situação material em que a posição se encontra, por isso, o que pode gerar vantagem em uma posição que está igualada é a coroação, tornando-se recurso imprescindível para alcançar o objetivo geral do xadrez.

Quando só restam peões e/ou material “grande” com forças equivalentes no final, a orientação tática e técnica de conseguir vantagem está estritamente guiada para a coroação. Os reis ganham papel fundamental de proteção dos peões e contribuem no controle da ação opositiva, dominando as casas ao seu redor, defendendo para que os peões adversários não coroeem e atacando para coroar seus peões. Evidente que a proteção do rei continua sendo um objetivo específico que perpassa todas as fases, pois está intrinsecamente ligado ao objetivo geral, porém o monarca ganha uma nova tarefa nesta fase.

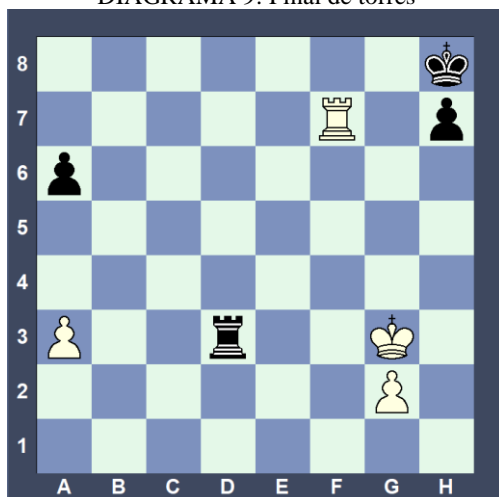
Nos finais em que restam no tabuleiro peças além dos reis e peões, a ação tática pode permanecer a mesma (de coroação) ou não. Caso o jogador tenha uma torre a mais que seu adversário, possivelmente seja suficiente para executar o xeque-mate, sem necessariamente precisar da coroação de seu peão. Entretanto, essa é

²⁴ A promoção ou coroação acontece quando um peão branco chega à oitava fileira, ou um peão preto chega à primeira fileira do tabuleiro, situação em que deve ser substituído imediatamente por uma peça da mesma cor (dama, torre, bispo ou cavalo) à vontade do jogador.

uma situação particular, pois, de forma geral, o avanço do rei controlando as casas ofensiva ou defensivamente e principalmente a coroação trazem uma vantagem ao jogador que lhe possibilitará vencer o jogo.

Na sequência, destacamos um exemplo de final da partida cujo meio-jogo foi apresentado no Diagrama 2 (analisado anteriormente), em que restaram dois peões e uma torre para cada jogador.

DIAGRAMA 9: Final de torres



Fonte: Arquivo Pessoal.

O final proposto pode ser chamado de “final de torres”, porque são as peças mais relevantes ou poderosas nessa situação. Os dois jogadores possuem o mesmo número de peças. O rei branco está em xeque e no próximo movimento deve se defender ou ser defendido. Caso o jogador de brancas movimente o rei para casas como f2, f4, g4, h2 ou h4 decretará uma possível derrota se as pretas capturarem o peão de a3. Todavia, para defender o rei branco e o peão que estão ameaçados pela torre preta, basta jogar Tf3, em que as duas peças estarão defendidas. Caso jogue a 1... TxTf3, as brancas têm ligeira vantagem pelo motivo que com 2.Rxf3 e a posição do rei branco está mais ofensiva e centralizada em comparação ao rei preto. Como mencionado, uma das premissas de finais é o avanço do rei e sua nova função de ser uma peça ofensiva. Nessas circunstâncias, ficará muito difícil para as pretas defenderem o peão de a6 e evitarem uma possível coroação por

parte das brancas. Voltando à defesa do rei branco com o movimento Tf3, caso a Td3 não capture e mova-se para e4, o jogo estará empatado e somente um lance ruim poderá mudar o futuro da partida.

Poderíamos analisar diversos diagramas relacionados ao final e em cada um teríamos uma situação particular a ser resolvida. Porém, o objetivo específico de cada situação é o mesmo – a coroação e/ou manobras com as peças “grandes” para alcançar o objetivo geral e utilizar o rei como peça atuante ofensiva e defensivamente –, o que muda são as peças e suas posições, ou seja, o controle do espaço.

Temas táticos característicos dessa fase envolvendo peões são de extrema importância a serem estudados pelos escolares e jogadores, pois neles se encontram os conteúdos teóricos do xadrez. Por exemplo, temas táticos de peão avançado, atrasado, isolado e dobrados são extremamente comuns no final da partida. Propomos o estudo de tais temas no próximo capítulo, em que apresentaremos os conteúdos teóricos material, qualidade e tempo. Na sequência, tomando-os como base, poderemos analisar os temas táticos propostos no meio-jogo e final.

Ao compreendermos o xadrez em suas três fases e cada fase com seu objetivo, guiados sempre pelo objetivo geral, temos a base necessária para aprofundar a investigação, partindo da afirmação de que este fenômeno é um jogo com o conteúdo particular estruturado pelo sistema unitário de material, qualidade e tempo. Dessa forma, poderemos compreender as múltiplas determinações – porém, sempre com suas mediações – ao adentrarmos no sistema unitário que constitui o xadrez: abertura, meio-jogo e final. Nossa preocupação com a investigação é organizar a exposição de conteúdos iniciando do geral – objetivos mutuamente opostos dirigidos ao mesmo alvo – para as especificidades manifestas nesse jogo com o fim de explicitar o conteúdo, superando as exposições empíricas encontradas em outras produções. Acreditamos que isso possa oferecer aos professores acesso a esse conhecimento e que, conseqüentemente, possam oferecê-lo aos estudantes.

Com base na exposição sobre o sistema unitário que forma os conhecimentos estratégicos e táticos e sobre as fases do xadrez orientadas pelo objetivo geral e pelos objetivos intermediários, analisaremos como o sistema unitário se constitui a partir dos objetivos intermediários dessas fases, guiados pelo objetivo geral. Consideramos que assim poderemos compreender como os conteúdos podem ser operados pelo jogador – se tiver o conhecimento – de forma articulada, isto é, como material, qualidade e tempo em unidade se materializam na

abertura, no meio-jogo e no final, quais as ações que promovem ganho ou manutenção material, vantagem de qualidade e de tempo. Assim, poderemos visualizar os conteúdos materializados nas situações de jogo.

5 A MANIFESTAÇÃO DO SISTEMA UNITÁRIO NAS FASES DO XADREZ

Até o momento nos dedicamos a apresentar os conteúdos do xadrez de forma ampla ou geral, primeiro em seus conceitos, posteriormente em sua relação de sistema unitário. Agora propomos articular as fases do jogo que carregam objetivos intermediários como finalidade das ações com os elementos material, qualidade e tempo. Em nossa exposição tentaremos não realizar um processo linear, como se cada elemento não estivesse dialética e intrinsecamente relacionado com o outro, antes buscaremos apresentar os elementos de forma articulada, em um sistema unitário, pois é desse modo que os mesmos estão constituídos no jogo e geram o conteúdo teórico do xadrez.

A existência de objetivos intermediários diferentes na abertura, meio-jogo e final influencia diretamente as ações dos jogadores e, por consequência, os conteúdos material, qualidade e tempo têm especificidades distintas em cada fase, guiadas pela determinação das ações para alcançar o objetivo do jogo. Kasparov (2007, p. 154), ao tratar das fases do xadrez e suas diferenças, afirma que

não há uma maneira universal de dizer quando uma termina e a outra começa, mas não resta dúvida de que cada fase tem características inconfundíveis e que cada uma apresente problemas que favorecem diferentes maneiras de pensar.

Buscamos investigar o contexto das fases em relação com o sistema unitário, porém é necessário afirmar que a partida de xadrez não deve ser fragmentada em três “jogos diferentes”, no sentido de que cada fase seja “um jogo”. Pelo contrário, a partida é composta por três fases que são interdependentes e influenciáveis pelas ações tomadas pelos jogadores. O jogo pode ser considerado uma construção que inicia com a abertura. Visando o controle central, partindo de diferentes combinações de jogadas, a abertura determina a qualidade da sequência da partida. As ações possíveis no meio-jogo, de superioridade numérica de peças, ganho de tempo (no tabuleiro e no relógio), combinações de ataques, poderão ser favoráveis ou não, no final, às possibilidades de promoção do(s) peão(ões), de controle central pela ação do rei ou de vencer uma posição pela superioridade de peças maiores. Na análise final, a superioridade seja de qualidade, tempo e/ou material leva o

oponente a desistir da partida, perder por tempo regulamentar ou por xeque-mate.

Ademais, também dialogaremos com os elementos apresentados por Pérez (2015), citados anteriormente, de espaço, segurança do rei, estrutura de peões e iniciativa nas relações particulares de material, qualidade e tempo. O espaço é o elemento – alvo – que intermedeia todas as relações, pela característica de ser determinante para o objetivo geral em todas as fases do xadrez. Ele oferece as possibilidades de ação das peças pelo conjunto de regras estabelecidas e guia as ações estratégicas e táticas dos jogadores, nas quais diversas possibilidades de combinações podem ser utilizadas para controlar o espaço e, conseqüentemente, as peças em oposição. Manifestam-se como possibilidade de ocupação espacial as posições abertas, semiabertas e fechadas. Cada uma tem, em suas características, seja com menos ou mais peças, a ocupação do espaço de tabuleiro.

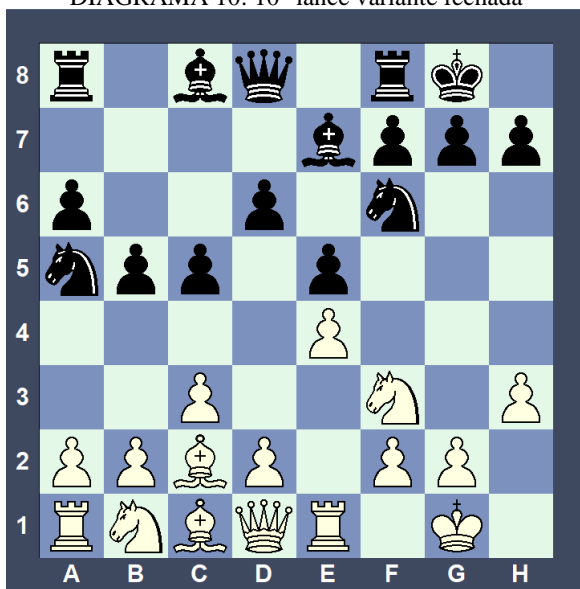
Para tanto, utilizaremos como referência bibliográfica os trabalhos de Becker (1983), D'Agostini (1985), Capablanca (2001), Klein (2003), Kasparov (2007) e Pérez (2015) dialogando com os conteúdos teóricos do xadrez que estamos investigando na perspectiva de produzir um conhecimento que proporcione aos estudantes, em atividade de estudo (DAVIDOV, 1988), apropriarem-se do conceito teórico deste objeto.

Iniciaremos a discussão pela primeira fase da partida, a abertura. Como já afirmado, existe um objetivo geral interligado em todas as fases do jogo, sintetizado na relação de objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo (NASCIMENTO, 2014). No xadrez, o objetivo geral é o controle do espaço para efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. A partir do objetivo geral, as fases da partida estabelecem ações particulares guiadas por objetivos intermediários. Na abertura, é o desenvolvimento das peças em vista do controle do centro do tabuleiro e da proteção do rei. Tal objetivo pode ser alcançado por ações mediadas pelo controle da ação opositiva no espaço, desde o início da partida, com a pretensão de estabelecer superioridade material, qualitativa e/ou de tempo no controle das ações no tabuleiro. Podemos nos perguntar de que forma pode ser estabelecida a superioridade do sistema unitário nessa fase do jogo. De agora em diante nos debruçaremos para evidenciar essa relação.

De início devemos levar em consideração uma característica da abertura, apresentada por D'Agostini (1985), Becker (1983) e Pérez (2015), fundamental para compreendermos a relação enunciada, que são

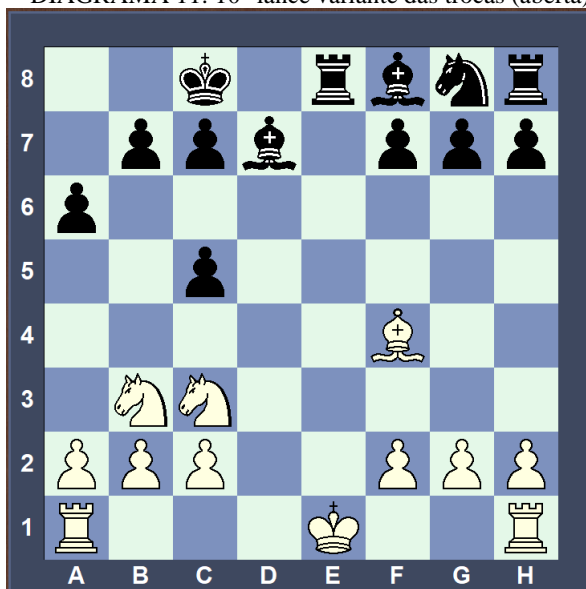
as diferentes formas de iniciar a partida. Como apresentado, a estrutura da abertura pode ser aberta, semiaberta ou fechadas. Diferentes formas de desenvolver as peças e controlar o centro podem ser produzidas. Nesse sentido, muitas variantes podem ter características de trocas constantes ou manutenção da posição mediada por decisões estratégicas e táticas. A decisão a ser tomada afeta a sequência da própria abertura e das fases seguintes. Por exemplo, duas variantes da abertura espanhola (citada no terceiro capítulo) possuem características diferentes. Uma variante, conhecida como “variante fechada”, preserva a posição e as peças, deixando o tabuleiro com um grande número de peças. Assim, podemos afirmar que os cavalos ganham certa vantagem em relação aos bispos. A outra, conhecida como “variante das trocas”, tem como princípio a troca constante de peças, principalmente no centro do tabuleiro, e o esvaziamento de material. Vejamos a seguir, até o 10º lance, as variantes fechadas e a das trocas (aberta) e suas características peculiares.

DIAGRAMA 10: 10º lance variante fechada



Fonte: Arquivo pessoal.

DIAGRAMA 11: 10º lance variante das trocas (aberta)



Fonte: Arquivo pessoal.

As aberturas acima partem do mesmo princípio, controlar o centro com o avanço dos peões 1.e4, e5 (abertura aberta), o avanço dos cavalos (branco para atacar e5 e preto para defendê-lo) e a atividade do bispo branco em b5. O que segue nos diagramas são posições diferentes baseadas em princípios diferentes. Ancorados na tomada de decisão em relação à abertura e a variante que será utilizada, os jogadores proporcionam diferentes possibilidades materiais que influenciam diretamente na qualidade da posição. Podemos analisar que no Diagrama 7 não aconteceu nenhuma captura, com as peças preservadas, direcionadas ao controle central do tabuleiro. Já o Diagrama 8 apresenta uma situação inversa, com muitas trocas, tabuleiro com mais espaços, o centro pouco ocupado pelas peças pretas, porém a organização posicional, sobretudo das brancas, está guiada ao objetivo específico.

As diversas aberturas e suas possíveis variantes impactam diretamente em novas possibilidades de meio-jogo a partir da estrutura material e de qualidade derivada de ações na abertura. É importante ressaltar que uma abertura aberta, semiaberta ou fechada, não necessariamente produzirá um meio-jogo com tais características, por mais provável que seja. Quanto a isso, devemos levar em consideração as possíveis mudanças que podem ocorrer durante o meio-jogo. Por

exemplo, no Diagrama 7, é possível uma postura diferente dos jogadores no meio-jogo, voltando suas ações para a troca de peças na fase posterior da abertura, influenciando as características de material e qualidade na partida. Um efeito concreto dessa transição pode ser uma eficiência maior dos bispos (anteriormente limitados pela grande quantidade de peças) e possivelmente uma perda de qualidade dos cavalos, pelo fato de o tabuleiro estar aberto, com mais casas livres, facilitando o avanço de todas as peças.

Ações decorrentes do sistema unitário nos dois exemplos serão procedidas de forma diferente. Na posição fechada, onde prevalece o material (provável meio-jogo fechado), o controle do espaço e a boa colocação das peças possibilitarão ataques combinados a curta distância e a inevitável ruptura de posição por parte da estrutura de peões. O elemento material prevalecerá, levando consigo a qualidade e o tempo. Na posição aberta, a movimentação das peças é facilitada e possíveis ataques diretos ao rei adversário são prováveis, além da existência de um curto meio-jogo, pelo número reduzido de peças, o qual culminará na posição de final. Os jogadores precisam dos temas táticos para conseguir vantagem posicional e/ou material, os quais afetarão diretamente a qualidade com prováveis coroações no final, caso lhes seja construído tempo de tabuleiro para tal.

Partimos para outra situação de abertura ligada ao posicionamento das peças de forma qualitativa. D'Agostini (1985, p. 300) nos ajuda a compreender possíveis ações no início que buscam contemplar o desenvolvimento das peças e o controle do centro do tabuleiro. O autor apresenta cinco orientações a serem levadas em consideração em todas as aberturas, que são: “1. O material; 2. A segurança dos Reis; 3. A estrutura dos Peões; 4. A mobilidade das peças e 5. As possibilidades de ataques e combinações”. Os princípios apresentados por D'Agostini (1985) têm por base o sistema unitário mediado pelo objetivo específico da fase. Buscaremos materializar os princípios apresentados pelo autor listando, a partir de Becker (1983), uma sequência de ações voltadas para o controle central do tabuleiro, proteção do rei, estrutura de peões, mobilidade das peças e as possibilidades de ataques e combinações articulados com o desenvolvimento das peças e suas possíveis ações ofensivas, mediados pelo sistema unitário. Essa “materialização” proposta, de forma alguma está direcionada a apresentar uma sequência de lances “dirigidos” para a abertura, ou seja, uma “receita” para as ações desta fase. Nosso objetivo é apresentar uma possibilidade concreta de organizar a abertura tendo como base os princípios apresentados por D'Agostini (1985).

Sendo assim, pode-se iniciar o jogo com o desenvolvimento de peões (principalmente os da coluna do rei e da dama) avançando com o objetivo de controlar a região central do tabuleiro de forma imediata. Becker (1983, p. 84) orienta desenvolver cavalos e bispos sempre voltados ao centro, porque seu posicionamento possibilita novas ações e o controle de diversas casas, gerando, pelo avanço material, uma posição qualitativa de controle central. Lembramos o exemplo do cavalo (terceiro capítulo) movimentado para a casa h3 e suas possibilidades remotas de ação pelo fato de estar na extrema coluna do tabuleiro e a mesma peça movimentada para a casa f3 com maiores possibilidades de ação e controle do espaço. O posicionamento das peças é essencial para alcançar o objetivo específico da abertura. De forma geral, Becker (1984), Kasparov (2007) e Guisti (2003) apontam que, quanto maior a possibilidade de alcance das peças em diferentes casas, melhor será o controle espacial destas, e, conseqüentemente, maiores serão as chances de combinações de ataques ao adversário. Prosseguindo com o desenvolvimento das peças, Becker (1984) ressalta que “é imprudente o desenvolvimento prematuro” da dama, pois enquanto os peões, cavalos e bispos não estiverem bem posicionados, controlando de forma articulada o centro, tal ação pode ser um risco, por “entrar no jogo” sem que exista uma estrutura estabelecida previamente. Estrutura essa partindo de um controle espacial estabelecido com o desenvolvimento de peças com menor valor, pois caso sejam capturadas na abertura, não afetarão tanto o jogador quanto perder a dama. O bom desenvolvimento material sem perder tempo de tabuleiro gera o controle espacial, “capacitando” as peças, gerando qualidade. Por conseguinte, o avanço da dama fortalece a posição pelo grande controle espacial que a ela ocupa e tira a responsabilidade de formar a “linha de frente”.

Ainda na linha de raciocínio de Becker (1983, p. 84), “deve rocar-se em todas as aberturas”. Chegamos a um elemento importante, que também se manifesta como objetivo intermediário da fase, pois o roque tem como principal objetivo a proteção do rei, concedendo-lhe em um lance, num tempo reduzido, seu deslocamento para a extremidade do tabuleiro, diminuindo as chances de ataque adversário. Considerado lance “especial”²⁵, o roque é essencialmente um lance de proteção (profilático), e não de defesa. Segundo as regras do xadrez, só é possível

²⁵ Segundo D’Agostini (1985), os lances especiais são o *roque*, a *captura en passant* e a *coroação*. São considerados especiais por sua regra diferenciá-los da regra geral de movimento de peças e, no caso do *en passant*, da captura.

realizar o roque se o rei não estiver em xeque, ou seja, não pode ser realizado como movimento de defesa.

O roque leva o rei a ficar na extremidade do tabuleiro – seja em sua própria ala ou na ala da dama –, muitas vezes protegido por peões em sua frente, tirando-o da proximidade do centro, onde existem mais casas que o cercam, possibilitando mais chances de ataques, e geralmente sendo alvo de uma disputa intensa de controle pelos dois jogadores. Becker (1983, p.84) acrescenta que “o roque deve ser realizado o mais cedo possível, de preferência no flanco do rei (roque pequeno)”. O autor destaca o roque pequeno como primeira opção de proteção, pois “a frente dos peões que deve proteger o rei no roque grande é maior que a do roque pequeno. O roque grande, pois, acha-se mais exposto aos ataques inimigos.” A proteção do rei é um elemento imprescindível relacionado ao sistema unitário, pois além de proteger o rei (material) em um lance (tempo de tabuleiro), possibilita a aproximação da torre ao centro (qualidade).

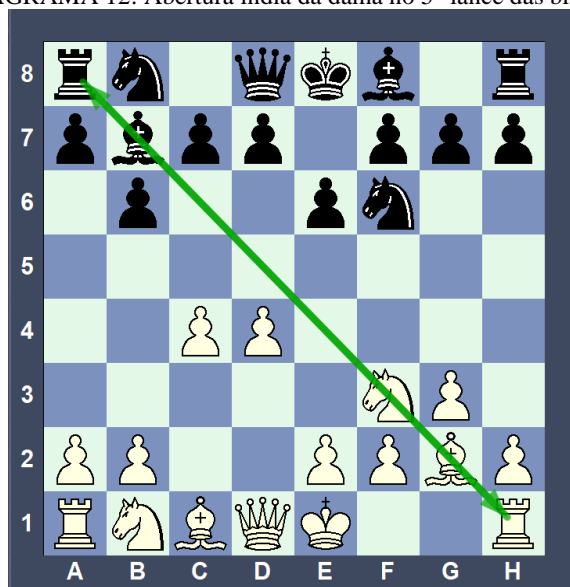
Após o controle central pelo desenvolvimento dos peões, cavalos e bispos, e a proteção do rei com o roque, é a vez do desenvolvimento das peças mais poderosas do jogador, a dama e as torres. Segundo Becker (1983) e D’Agostini (1985), deve-se sempre proporcionar a colocação das torres em colunas abertas ou semiabertas. As colunas abertas são aquelas em que a torre terá controle do maior número de casas possíveis, chegando seu alcance ao espaço de defesa do adversário. As colunas semiabertas são as posições que proporcionam o avanço da torre, mas não possibilitam total liberdade para avançar até o outro lado do tabuleiro, pois há uma peça (sua ou do adversário) interrompendo esta passagem. Essa ação propiciará uma posição capaz de dar ao material melhor qualidade em relação ao controle espacial, possibilitando futuros ataques, combinações, interrupções de avanço do adversário etc.

Como afirmamos anteriormente, não estamos preocupados em desenvolver uma lista numerada de ações para realizar na abertura, pois isso poderia ser deselegante de nossa parte, estaríamos definindo centenas de possibilidades de iniciar a abertura como uma “receita pronta”. Nossa proposta é apresentar uma forma geral de desenvolvimento das peças e controle da região central do tabuleiro, com base nos conteúdos apresentados por D’Agostini (1985) e Becker (1983), que explicita o sistema unitário a partir do objetivo específico da abertura. As ações apresentadas geram possibilidades de iniciar ataques, combinações, organizações técnicas de controle do espaço para que no meio-jogo todas as finalidades colocadas pela estrutura da abertura

sejam efetivadas. Assim encontramos a ligação direta com o desenvolvimento do sistema unitário nessa fase.

No processo de investigação encontramos, dentre diversas aberturas e seus princípios, diferentes formas de alcançar seu objetivo específico. Nem todas as aberturas têm como papel imediato o controle do centro com peão do rei ou dama. Existem aberturas que possuem como objetivo o controle do centro por outras linhas, diagonais e/ou colunas como a ‘c’, por exemplo, o gambito da dama ou aberturas como a índia da dama cuja característica principal são os fianchettos para controlar o centro, que analisaremos a seguir.

DIAGRAMA 12: Abertura índia da dama no 5º lance das brancas



Fonte: Giusti (2003, p. 39).

Essa abertura conhecida e usada pelos enxadristas apresenta uma forma alternativa de controle central. Ao invés de priorizarem o controle central pelo avanço dos peões nas casas d4, d5, e4 e e5, os jogadores utilizam mais rapidamente do tempo de tabuleiro para colocar seus bispos na grande diagonal, neste caso nas casas brancas. Os bispos, por mais longe que estejam do centro, têm a capacidade de controlá-los com seu avanço em diagonal. Nesse diagrama, o bispo branco está na grande diagonal branca atrás do cavalo, que o defende do ataque do bispo preto, o qual controla quatro casas diagonais. Para Giusti (2003, p. 39), a

abertura índia da dama, na variante apresentada, “a ideia básica, então, da variante do ‘fianchetto’ é equilibrar a grande diagonal branca pela colocação dos bispos”. As aberturas chamadas “índias” têm como princípio básico os fianchettos.

Diferentes formas de alcançar o objetivo específico de desenvolvimento das peças e controle das casas centrais foram desenvolvidas. A relação do sistema unitário será sempre determinante para a escolha da abertura, sejam quais forem os princípios nela encarnados. A organização de uma abertura que dê condições para organizar uma boa estrutura de controle da ação opositiva no/pelo espaço está diretamente ligada com o elemento de iniciativa, que é mediado principalmente pelo tempo de tabuleiro. Quando se inicia o jogo, o jogador com as peças brancas tem ligeira vantagem de tempo. A iniciativa das ações do desenvolvimento das peças é a primeira possibilidade de controlar a região central, e pode ser considerada um passo à frente em relação às peças pretas. Evidente que essa vantagem só se efetiva se for materializada no tabuleiro, se o jogador de brancas conseguir utilizá-la para ter superioridade material, de qualidade ou de tempo. Giusti (In. CAPABLANCA, 2003, p. 62) discorre sobre a vantagem que o jogador com peças brancas tem com a iniciativa e quando é vantajoso abandonar a “posição de frente” levando em consideração material, qualidade e tempo.

Quando se colocam as peças sobre o tabuleiro, os dois lados têm a mesma posição e idêntica quantidade de material. Entretanto, as brancas têm a saída, o que, neste caso, significa a iniciativa; e a iniciativa, em igualdade das demais condições, é uma vantagem. É preciso conservar esta vantagem tanto tempo quanto seja possível e só se deve renunciar a ela, se em seu lugar for possível conseguir outra vantagem, material ou posicional [...] somente devemos abandonar a iniciativa quando conseguirmos, em troca, alguma vantagem material em circunstâncias favoráveis, e que tenhamos a segurança de poder resistir, a seu tempo, à pressão do oponente, e finalmente, graças à superioridade material, recuperarmos a iniciativa, único procedimento para conseguir a vitória.

O reflexo da vantagem da iniciativa – expressa pelo tempo de tabuleiro –, por parte das brancas, pode ser utilizado a favor dos jogadores que tenham minimamente se apropriado do conhecimento sobre regras, dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos (sistema unitário) mediados pela percepção e análise nas situações de jogo (NASCIMENTO, 2014). Com essas noções, tais jogadores poderão operar a partir dos conhecimentos apropriados e em suas ações de jogo tentar tirar vantagem na posição pela iniciativa. Alguns temas enxadrísticos podem transferir a iniciativa para o adversário, tais como o ataque duplo e o xeque a descoberto, pois concedem a vantagem de tempo de tabuleiro ao adversário, já que o jogador precisa de mais tempo para reverter a situação.

Avançamos em nossa exposição, para além da iniciativa, considerando o elemento tempo destacado no sistema unitário. Em primeiro lugar, deve ser distinguido o tempo regulamentar do tempo de tabuleiro. Em geral, o primeiro, nas aberturas, tem menor consumo, pelo fato de que, via de regra, os conhecimentos estratégicos e táticos proporcionam ações de abertura planejadas e já organizadas, utilizando menos tempo de relógio em relação a outras fases. Já o tempo de tabuleiro deve ser analisado com extrema cautela, com ações de proteção do rei, estabelecimento de um controle central tecnicamente articulado e as possibilidades de superioridade numérica de ações ofensivas para o restante da partida. Evidente que esse planejamento estratégico de abertura só poderá se efetivar dependendo das ações do adversário. Todo o planejamento pode cair por terra nos primeiros 10 lances, se for necessário consumir maior tempo para desenvolver as peças e controlar o centro. Porém, é mais fácil “automatizar” os movimentos na abertura do que no meio-jogo e no final, pois nessas fases são mais imprevisíveis e de maior complexidade.

Becker (1983, p. 84), em relação ao tempo de tabuleiro, afirma que

É preciso desenvolver rapidamente todas as peças.
[...]

Não convém jogar duas vezes a mesma peça,
durante a abertura. [...]

Não se deve bloquear o desenvolvimento das
próprias peças.

Quanto possível, todo bom lance de
desenvolvimento deve encerrar alguma ameaça.

O direcionamento das peças ao controle do centro pode ser mais rápido de forma que não estabeleça uma grande estrutura de avanço das peças, como é o caso da abertura Ruy Lopez ou espanhola, ou pode ser mais elaborada sem a exigência de sobrecarregar as casas centrais de peças, buscando, por exemplo, fianchettar os bispos, ou utilizar os peões das colunas c e f (que não são centrais) para contribuir no controle do centro.

A organização de abertura, a fim de alcançar os objetivos intermediários e, conseqüentemente, o geral, será fator determinante para a boa elaboração do meio-jogo. O controle central já está estabelecido, as peças desenvolvidas, o roque realizado, agora é necessário voltar as atenções para as “batalhas” que demandam um apuramento técnico e de cálculo refinadíssimo. Característica do meio-jogo, como já mencionado, são as rupturas posicionais pelas constantes trocas de peças. Por isso é imprescindível que a abertura tenha dado uma considerável estrutura posicional para o jogador com o menor tempo regulamentar gasto possível.

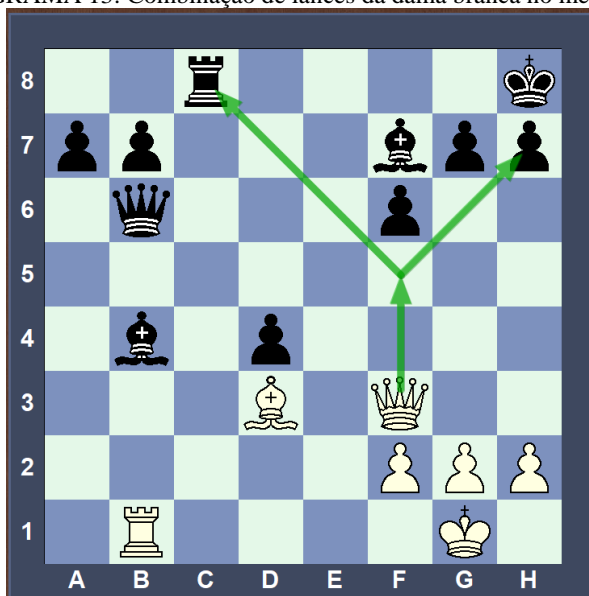
Direcionar as ações desde a abertura para controlar o espaço, buscando o controle da ação opositiva, é determinante para criar possibilidades de articulação material com a qualidade posicional nesta fase. Entretanto, no meio-jogo o jogador pode estar em vantagem material, de tempo e qualidade e ainda perder a partida em uma falha de cálculo ou descuido; o inverso também é verdadeiro e possível, por combinação, ruptura, exposição do rei ou outro elemento explorado na posição. A precisão estratégico-tática exigida nesta fase é determinante para o resultado da partida. Capablanca (2011) afirma que no meio-jogo as situações referentes ao sistema unitário podem ser adversas, mas o jogo pode inverter-se. O autor justifica a afirmação pelo fato de que o elemento predominante dessa fase é a posição, ou seja, aquilo que estamos considerando como qualidade posicional, que interfere diretamente nas ações do material, no tempo do tabuleiro e na utilização de tempo regulamentar.

No *meio-jogo* e nos elementos envolvidos, o seguinte deve ser levado em conta: você pode estar na retaguarda em força ou material e, no entanto, ter uma *posição* vencedora. Você pode estar na retaguarda em tempo, no entanto, ter uma *posição* vencedora. Por último, você pode estar na retaguarda dos três elementos, material, espaço e tempo, no entanto, ter uma *posição* vencedora.

Isso não significa que você deva negligenciar qualquer um desses elementos, mas que você deve dar proeminência ao elemento da *posición*.²⁶ (CAPABLANCA, 2011, p. 86, grifo do autor).

A posição ou qualidade no meio-jogo é essencial para a efetivação das ações estratégicas e táticas. Vejamos a seguir uma combinação de movimentações possibilitada pela qualidade posicional do material no espaço.

DIAGRAMA 13: Combinação de lances da dama branca no meio-jogo



Fonte: Arquivo pessoal.

O elemento de combinação é uma opção de ação substancial em todas as fases da partida, mas principalmente no meio-jogo, pois

²⁶ En el *médio jogo* y en los elementos implicados se debe tener en cuenta lo siguiente: Usted puede estar a la zaga en fuerza o material y, sin embargo, tener una *posición* ganadora. Usted puede estar la zaga en tempo y, sin embargo, tener una *posición* ganadora. Por último, usted puede estar a la zaga en los três elementos, material, espacio y tempo, sin embargo, tener una *posición* ganadora. Esto no quiere decir que usted deba descuidar cualquiera de estos elementos, sino que usted debe dar proeminência al elemento de la *posición*

geralmente o material avançado e estabelecido gerando qualidade posicional possibilita diversas combinações em um coletivo de peças ou uma peça somente. O diagrama acima apresenta uma posição com “vantagem” das peças pretas, em uma partida aberta, com grande quantidade de casas vazias após muitas capturas. Buscamos explicitar essa relação de forma simples e didática, preterindo relações menos complexas que outros diagramas poderiam oferecer.

Nesse diagrama, ao analisarmos o material, chegaremos à conclusão de que as peças pretas estão em superioridade pelo fato de terem um bispo e três peões a mais. Entretanto, Capablanca (2011) chama a atenção para o fato de, além do material, o elemento de posição ou qualidade ser fundamental nessa fase da partida. Dessa forma, podemos seguir o diagrama e veremos como a combinação de ataques da dama branca extremamente agressiva consegue, pelo menos, capturar uma torre e um peão das peças pretas, que por sua vez nada puderam fazer para defendê-los. Segue: 1. Df5 (ameaçando xeque-mate com a articulação da dama e o bispo na diagonal central e ao mesmo tempo atacando Tc8), ...Bg8 (umas das possibilidades de defesa das pretas para não levar xeque-mate, também seria o lance g6) 2.Dxc8, Dc5 (evitando que o Bd4 se mova para casa c4, ameaçando a Bg8, única defesa do rei em relação ao ataque de Dc8) 3. Dxb7, a5. Jogo equilibrado.

Só foi possível equilibrar o jogo pela qualidade posicional das peças brancas, pois pela contagem material o jogo estava encaminhado para vitória das peças pretas. O equilíbrio se efetivou pela posição das peças brancas – especialmente a dama e bispo –, que permitiu um tempo de tabuleiro materializado em sua movimentação, a qual culminou com capturas. A solidez posicional das brancas possibilitara a captura da torre e do peão, revertendo uma situação adversa no tabuleiro. Combinações são muito frequentes nas partidas de xadrez, principalmente por jogadores com um elevado nível de abstração do jogo, principalmente grandes mestres.

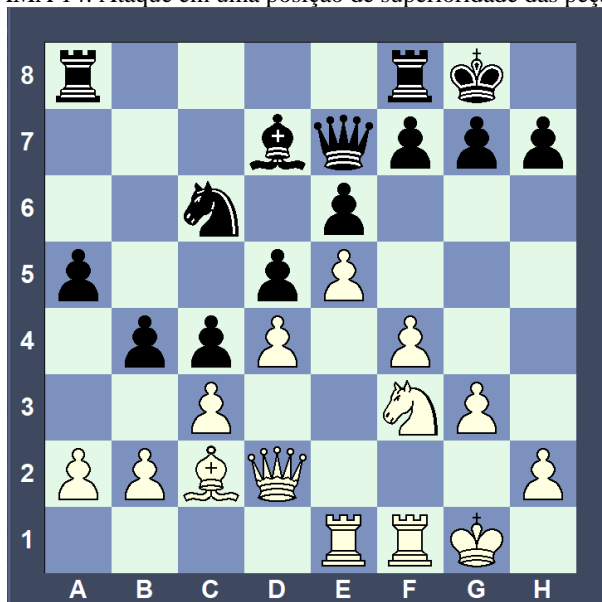
Para além do elemento de combinação, Becker (1983, p. 107, grifo do autor) nos ajuda a investigar outros elementos diretamente relacionados ao meio-jogo e ao sistema unitário.

Há posições especiais com singulares possibilidades táticas; por exemplo: uma fulminante combinação de mate após um sacrifício brilhante. Mas, em geral, a superioridade em um ou mais elementos (força, tempo, espaço) – poderá ser explorada por meio

de: *a)* ataque; *b)* manobras preparatórias; *c)* simplificação (que conduz ao final).

Vejamos um exemplo apresentado pelo autor referente ao ataque em uma posição de superioridade na partida entre Forgacz (brancas) x Tartakower, jogada em São Petersburgo em 1909.

DIAGRAMA 14: Ataque em uma posição de superioridade das peças brancas



Fonte: Becker (1983, p. 108).

As peças pretas têm como objetivo o ataque na ala da dama com o avanço de peões, e as peças brancas o investimento de torres controlando o centro, de certa forma “ignorando” o ataque das pretas. Os últimos três lances do jogo foram: 1.Bc2, b5, 2.O-O, a5 3.Tae1, b4. O diagrama acima evidencia um elemento, apresentado por Pérez (2015), que começou a ser considerado a partir das ideias e princípios desenvolvidos pela escola italiana de xadrez no século XV: a estrutura de peões. É notável como os dois jogadores estabeleceram, em uma posição fechada, uma sólida estrutura de peões, uma “teia”, em que um peão defende o outro criando uma base defensiva muito sólida e proporcionando o controle da ação opositiva no/pelo espaço. Ao analisarmos a posição para além da estrutura de peões, podemos

destacar que os materiais se equivalem, com o mesmo número de peças para cada jogador, porém a qualidade posicional das brancas é superior. As torres brancas estão direcionadas ao centro do tabuleiro, com o bispo controlando uma diagonal muito importante, em que podem ocorrer diversas combinações a partir de seus possíveis avanços/controle. Já as peças pretas têm suas torres mal desenvolvidas, sendo que Tf8 está presa em função do peão preto estar uma casa a sua frente e Ta8 estar na extremidade do tabuleiro, participando pouco do controle central. O bispo preto está preso entre e6 e Cc6, limitando seu controle de espaço. Assim, as peças pretas objetivam o ataque na ala da dama com os peões, o qual, aparentemente, pode ser controlado e defendido pelo jogador das peças brancas.

Pelo fato de ter melhor qualidade posicional, o jogador de peças brancas ataca diretamente na ala do rei, nas seguintes jogadas: 1.f5, xf5 2. g4, xg4 (as brancas entregam dois peões para abrir a estrutura de peões das pretas), 3.Cg5, g6 4.Tf6 (ocupando o espaço deixado pela quebra da estrutura de peões), Rg7 5.Tf1 (dobrando torres e forçando o ataque em f7), Be8 6.Df4, Cd8 7.e6 (um terceiro peão é oferecido, mas não convém as pretas capturarem-no, pois poderia seguir Txf8 e as pretas perderiam sua torre), Ta3 8.De5, Rh6 9.Tf5, fxe6 10.Cf7+, Dxf7 11. Th5+, Rg7 12.Tg6++.

A sequência de lances mostra que a qualidade das brancas foi superior ao fato de igualdade material e que o tempo de tabuleiro do avanço das brancas em direção à ala do rei foi extremamente pensado, não dando possibilidade de as pretas protegerem seu rei. A tensão na casa f7 fica cada vez maior, pois as peças das duas cores vão se direcionando a ameaçá-la (brancas) e defendê-la (pretas), porém a combinação de torres, dama e cavalo foram suficientes para executar o xeque-mate nas peças pretas.

Os deslocamentos da dama, torres e cavalos direcionados à ala do rei são chamados por Becker (1983) de manobras preparatórias, que têm por finalidade possibilitar combinações, neste exemplo de ataque, buscando alcançar o objetivo específico da fase. Essas manobras fazem parte de alcançar uma vantagem em relação ao tempo de tabuleiro. No momento em que as brancas manobram suas peças direcionadas a um alvo e as pretas não conseguem fazer manobras para defendê-lo, o primeiro jogador ganha tempo de tabuleiro e fatalmente tem superioridade numérica de peças para realizar o xeque-mate. As batalhas realizadas na casa f7, embasadas no controle do espaço, desenvolveram-se pela superioridade de peças brancas gerando combinações de lances, que culminou na efetivação do objetivo específico do meio-jogo,

baseado no controle do espaço pela superioridade numérica de peças, ataques combinados e ruptura dos peões.

Além do ataque e manobras preparatórias, Becker (1983) apresenta o elemento de simplificação, que nada mais é do que a troca de peças com o mesmo valor. O autor afirma que uma série de trocas simplificará a partida conduzindo-a à fase final, porém só faz sentido a simplificação se analisarmos o sistema unitário nas situações específicas do jogo. Por exemplo, se o jogador de pretas tem cinco peões, duas torres e dois cavalos e o jogador de brancas têm quatro peões, duas torres e dois cavalos, provavelmente valerá a pena simplificar a partida, trocando torres e cavalos para o jogador de peças pretas, pois no final terá a vantagem de um peão. Não podemos afirmar que esse peão será a garantia de vitória, precisa-se analisar a posição das peças em relação à qualidade, o tempo regulamentar e de tabuleiro. Às vezes, quando os jogadores têm o mesmo número material, mas a superioridade de peões, por exemplo, é favorável a um jogador utilizar o princípio da simplificação.

O meio-jogo sintetiza um espaço de tempo no xadrez cheio de possibilidades de ataques, contra-ataques e defesas. É a fase em que mais lances e combinações podem acontecer. Também é nessa fase que mais se utilizam temas (como apresentado no terceiro capítulo) relevantes que têm como base o sistema unitário e fazem parte do conteúdo do conceito de xadrez. Destacamos, além dos temas táticos de ataque duplo e xeque a descoberto apresentados na abertura, os seguintes: bispo bom e bispo mau, ocupação da torre em sua sétima fileira (ou da segunda fileira do adversário), torres dobradas na coluna e peça cravada.

É importante salientar que existem diversos temas táticos nas fases do jogo de xadrez, porém não temos como apresentar todos, pois precisaríamos de muitas páginas para tal e este não é, efetivamente, o objetivo do trabalho. Assim, escolhemos alguns que contribuam para a análise e compreensão, pelo leitor, da relação unitária de material, qualidade e tempo. Os temas táticos são a efetivação de situações concretas na partida que possibilitam vantagem do controle da ação opositiva no/pelo espaço em situações específicas.

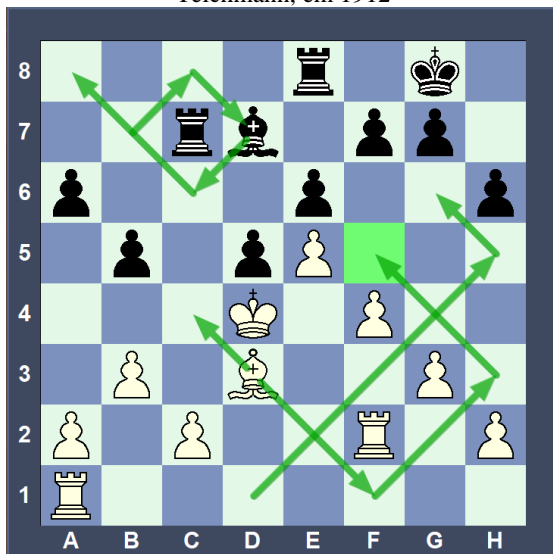
Iniciaremos a análise pela condição de bispo bom e bispo mau. Após as peças estarem envolvidas na abertura, a estrutura de meio-jogo ganha característica de aberta, semiaberta, ou fechada, esta situação é central para analisar se o bispo pode ser considerado “bom” ou “mau”. Com a alteração da situação no decorrer das ações de movimentação das peças, a condição do bispo também pode se alterar. Giusti (2003, p. 240)

define a situação do bispo considerado bom se a situação estabelece “suas diagonais não fechadas pelos peões próprios, o que tende a permitir que ele tenha liberdade de ação. Por isso, se temos um bispo que se movimenta pelas casas brancas devemos dar preferência em colocar os peões em casas pretas”. Ou seja, todos os bispos que têm muitas opções de casas para movimentação, que controlam diagonais, podem atacar e defender sem grande impedimento de peças ocupando as casas por onde vão passar, são considerados bispos bons.

O bispo conceituado como “mau” é aquele que tem suas diagonais fechadas, principalmente pela estrutura de peões. Esse bispo não tem muitas opções de casas para movimentação, está impossibilitado de avançar e controlar extensas diagonais porque uma estrutura de peões está impossibilitando possíveis movimentos do bispo, por estarem em casa de mesma cor.

Vejamos, do ponto de vista de Giusti (2003, p. 240), um exemplo concreto de bispo considerado bom e outro considerado mau.

DIAGRAMA 15: Posição do 25º lance da partida entre Tarrasch (brancas) x Teichmann, em 1912



Fonte: Giusti (2003, p. 240).

O diagrama acima ilustra a situação oposta dos bispos em jogo. A posição no meio-jogo encaminhada ao final encontra-se fechada pela quantidade de peões ativos ocupando e controlando espaço. As peças

brancas têm sete peões em jogo, sendo que quatro formam uma grande estrutura, estão posicionadas nas casas escuras e três, ainda pouco ativos, estão em casa branca. A posição dos peões é fundamental para considerarmos o bispo branco como bom, pois ele tem diversas casas para movimentar, seja para o ataque ou a defesa, controlando nessa posição sete casas. A situação do bispo preto é antagonônica, pois dos sete peões pretos, cinco estão posicionados em casa branca e somente dois em casa preta. Dessa forma, o bispo preto em casa branca pode ser considerado mau, pois suas possibilidades de movimentação estão restritas pelas poucas casas que pode ocupar, controlando somente três casas, sem perspectiva, pelo menos imediata, de melhora da sua posição.

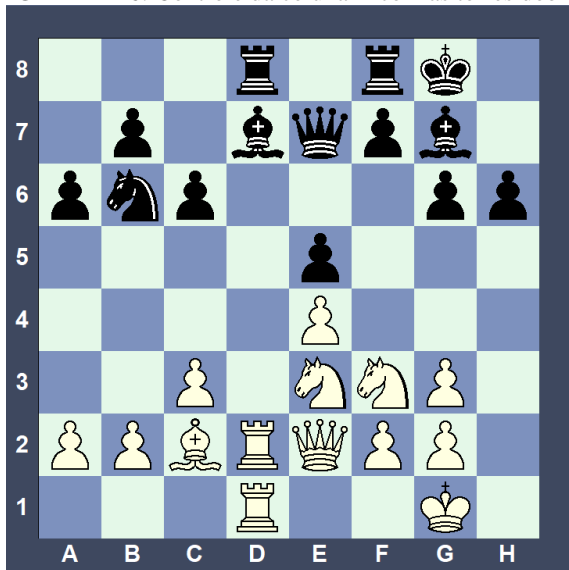
A posição dos bispos no meio-jogo, de forma que possibilitem um controle qualitativo das casas, é fundamental para uma boa organização material no tabuleiro. O bispo preto está impossibilitado de exercer seus longos movimentos de controle, diminuindo a capacidade de qualidade da posição. Em contrapartida, o bispo branco contribui para a vantagem posicional das peças brancas, ainda que os jogadores tenham o mesmo número de peças, pois a flexibilidade do bispo branco garante um controle maior do espaço pelas diagonais.

O segundo tema tático que propomos analisar tem como característica central o controle do espaço na sua sétima fileira para as brancas, ou segunda fileira para as pretas. Geralmente esse controle é ofertado pelas torres, que passam a ocupar o setor ofensivo, controlando a sétima ou segunda fileira, ameaçando as peças que a ocupam e, principalmente se o rei estiver em sua oitava ou primeira fileira, impossibilitando o monarca de avançar em direção ao centro. A ameaça da torre é considerável, enfraquecendo o tempo de tabuleiro do adversário pela impossibilidade de avanço do rei e pouco progresso das peças que estão em sua fileira inicial, consequentemente culminando em uma posição com menor qualidade. Posicionar a torre branca na sétima fileira e a preta na segunda fileira do tabuleiro é relevante para retardar o avanço das peças do adversário, além de poder capturar peões que não estão devidamente protegidos, especialmente na passagem do meio-jogo para o final.

Outro tema tático muito utilizado pelos enxadristas no meio-jogo que oferece superioridade de controle espacial são as torres dobradas em colunas abertas. O fato de a posição oferecer colunas abertas influencia diretamente na formação tática do jogador para organizar suas peças de forma qualitativa no tabuleiro. As torres dobradas em mesma coluna proporcionam uma pressão nas casas em sua vertical de tal forma que, muito possivelmente, lhe ofereçam vantagem material, qualitativa ou de

tempo. Analisaremos uma partida de Botvinnik (brancas) contra Boleslvsy, de 1945, de abertura espanhola com uma variante fechada, em que o grande mestre enxadrista soviético, no meio-jogo, utiliza a coluna d para dobrar suas torres e fortalecer o controle do espaço naquela região. Antes do estabelecimento dessa posição, os enxadristas jogaram: 19. Tad1, c6, 20. Td2, De7, 21.Ted1, Cb6.

DIAGRAMA 16: Controle da coluna D com as torres dobradas



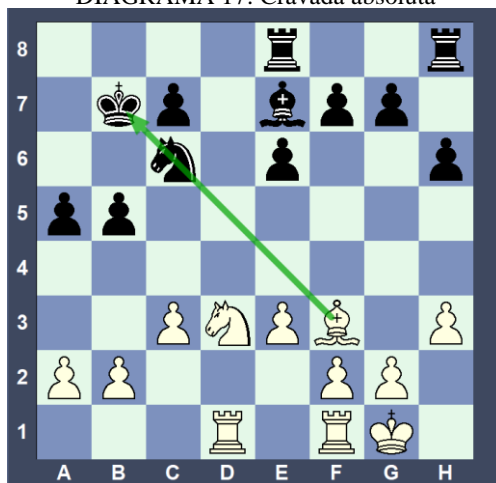
Fonte: Giusti (2003, p. 267).

A única coluna aberta do referente diagrama é a d, exatamente na qual Botvinnik dobra suas torres e estabelece um forte ataque em toda a coluna, especialmente em Bd7. Nessa situação, as torres brancas ainda não podem penetrar na sétima fileira com o intuito apresentado anteriormente, pois a casa d7 está ocupada e protegida por cavalo, dama e torre. O jogo segue: 22.b4, Be6 23.Bb3, Txd2 24.Dxd2 (é a captura com a dama que as brancas mantêm a vantagem de peças dobradas na coluna d, neste momento não mais com duas torres, mas com a dama fazendo o papel da Td2). Bxb3 25.axb3, De6 26.c4, Bf6 27.c5, Cc8 28.Dd7 (neste lance as brancas invadem sua sétima fileira, fortalecendo a pressão nas peças pretas, em especial, da mesma fileira) Dxb3 29. Dxb7, Bg5 30.Cxg5, hxg5 31.Dxa6, Db4 32.Dxc6. As brancas têm vantagem de peão a mais e, conseqüentemente, a posição ganha.

Os temas apresentados estão diretamente ligados à organização das peças no tabuleiro e suas possibilidades de ação. O exemplo do avanço da torre em sua sétima fileira (brancas) ou segunda fileira (pretas) e das torres dobradas evidencia posições específicas em que a torre “fica mais forte”, não pelo valor material, pois ela sempre terá o valor de cinco peões, mas pela posição que ocupa, ou seja, pela qualidade no tabuleiro. Os temas táticos evidenciam o conteúdo teórico do xadrez, pois materializam situações em que expressam seu sistema unitário. Desse modo, apresentam-se como tarefa de estudo para que os estudantes tenham a possibilidade de se apropriar do conceito teórico desse jogo. Para isso, é necessário que estejam em um processo de atividade de estudo que garanta o conhecimento do conteúdo teórico aqui apresentado.

Os temas táticos característicos do meio-jogo oferecem possibilidades de ganho de qualidade, material e tempo de tabuleiro com ações destabilizadoras para o oponente. Apresentaremos o tema de cravada, recurso que favorece, na maioria das vezes, o ganho de uma peça ou pode quebrar a iniciativa do adversário, pelo fato de atrasar ou ‘trancar’ uma peça oposta. A peça cravada é aquela que, ao ser ameaçada de captura por uma peça adversária, fica impossibilitada de se mover, pois existe uma peça de maior valor logo atrás dela. Vejamos o diagrama a seguir:

DIAGRAMA 17: Cravada absoluta



Fonte: Arquivo pessoal.

As peças brancas exercem uma pressão considerável em Cc6 com a ameaça de Bf3. Nessa situação, o cavalo não pode se mover, pois em sua diagonal está o rei e, segundo as regras do xadrez, o jogador não pode, em nenhuma situação, deixar ou colocar seu rei em xeque. Nessa circunstância o cavalo está preso, o que já é vantagem de qualidade e tempo de tabuleiro para as brancas, pois a posição dele exercia um controle e possíveis combinações no centro do tabuleiro. Se em seguida for a vez das peças brancas realizarem o lance, o avanço de Ce5 exerce uma pressão ainda maior em Cc6, agora com duas peças, o bispo e o cavalo branco. Nesse caso, o cavalo preto não pode mais ser salvo, está em total perigo e sem chance de ser defendido, logo, as pretas perdem material pela consequência da cravada. Entretanto, se o lance posterior no diagrama fosse pertencente às peças pretas, o mais sensato, para livrar-se do incômodo da cravada, seria Rb6, acabando de vez com a cravada do bispo ou f6, prevenindo que não ocorra o lance Ce5 por parte das brancas. Essa situação, de cravada diretamente no rei, é chamada de “cravada absoluta”, pois de nenhuma maneira o jogador de pretas pode movimentar a peça cravada ao rei.

É comum, nas partidas de xadrez, acontecer um segundo tipo de cravada, chamada relativa. Essa acontece quando a peça cravada não está defendendo o rei, mas outra peça, por exemplo a dama. O que diferencia as duas cravadas é que na absoluta a peça cravada não pode, por força da regra, movimentar-se, e consequentemente deixar o rei em xeque. Na relativa a que está cravada pode se movimentar, mas com o risco de captura da peça que estava sendo defendida.

A utilização da cravada nas situações de jogo possibilita ações concretas de ganho material ou de tempo de tabuleiro junto à qualidade, pelo atraso da peça que deve ficar imóvel na posição.

Poderíamos citar outros temas táticos relevantes ao meio-jogo, porém não é nosso objetivo alongarmos esta explanação sobre a relação concreta do sistema unitário. O importante é compreender que os temas táticos não podem ser concebidos isoladamente. Por exemplo, a cravada só foi possível porque o jogador com peças brancas tinha um bispo bom, ou só seria possível levar a torre para a sétima fileira porque estavam dobradas e controlando a coluna (Diagrama 13). Um tema tático pode levar a outro, eles não estão desconectados, e a utilização consciente desses temas, levando em consideração o sistema unitário, enfraquece o adversário a ponto de padecer pela inferioridade material, de qualidade e/ou tempo.

Avançando em nossa investigação sobre o sistema unitário nas fases do xadrez, após a “batalha” na abertura e meio-jogo, chegou a vez

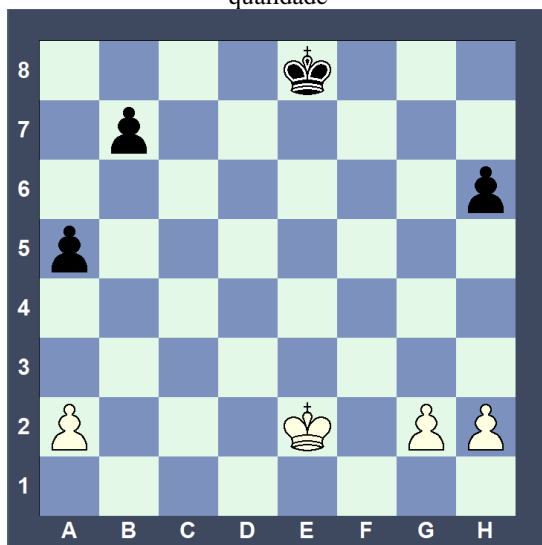
do final. Capablanca (2011, p. 57)²⁷ afirma que “[...] o final é a última etapa, em que os esforços combinados da abertura e o meio-jogo podem efetuar uma decisão satisfatória.” Em última análise, o final é a simplificação das ações opositivas da abertura e meio-jogo. Se o jogador realizar nas duas fases antecedentes boas ações, muito provavelmente lhe será mais acessível chegar ao objetivo geral de efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. Também pode existir igualdade de material e qualidade e o jogo ser definido pelo fim do tempo regulamentar de um jogador ou até a posição no tabuleiro estar empatada pela igualdade do sistema unitário dos jogadores.

Partindo do objetivo intermediário do final, existem diferentes situações que merecem nossa atenção. Não podendo abarcar todas neste trabalho, descreveremos situações que comumente acontecem no final da partida a partir da análise de temas táticos: coroação, peões passados ou avançados, atrasados, dobrados e isolados; atividade ofensiva do rei e oposição. A escolha desses temas é uma síntese do objetivo específico do final, a coroação e a articulação de peões para tal fim e a atividade ofensiva do rei, em busca do controle de espaço para efetivamente possibilitar que o peão chegue a sua última fileira. Também é importante ressaltar que as combinações de capturas, principalmente de peões, são relevantes quando no final o material está composto por peças “maiores”, ou dependendo da situação – menos provável –, o xeque-mate acontece por uma grande vantagem material, de qualidade e/ou tempo de tabuleiro das peças maiores exercida contra o rei adversário.

Antes de iniciarmos a exposição, apresentamos uma posição analisada por Capablanca (2011, p. 61) que ilustra a situação de que a igualdade material não é suficiente para o equilíbrio na partida, mas a qualidade do material é fator decisivo no final dela.

²⁷ “[...] es la etapa última en que los esfuerzos combinados de la apertura y el medio juego pueden efectuar una decisión satisfactoria”

DIAGRAMA 18: Posição de final com material igualado e com variação de qualidade



Fonte: Capablanca (2011, p. 61).

O autor analisa o Diagrama 14 partindo do fato de que as forças são poucas, porém parelhas:

Existem apenas três peões e o rei de cada lado. O rei branco está mais próximo do centro do tabuleiro, o que é uma vantagem de acordo com os princípios explicados na primeira parte. Os peões brancos estão alinhados com o rei. Isso consolida sua posição, já que o resto é o mesmo para ambos. Os peões estão na segunda linha, o que é uma vantagem defensiva, mas uma desvantagem no ataque. Tudo somado, a posição das brancas é perfeitamente sólida. Agora olhe para o lado das negras. O rei negro está atrás de seus peões e mais longe do centro do que o branco. Isso é uma desvantagem. Os peões negros não estão em linha, o que também é uma desvantagem. Os peões pretos estão avançados, em comparação com os brancos, o que é uma

desvantagem defensiva, mas, ofensivamente, uma vantagem.²⁸

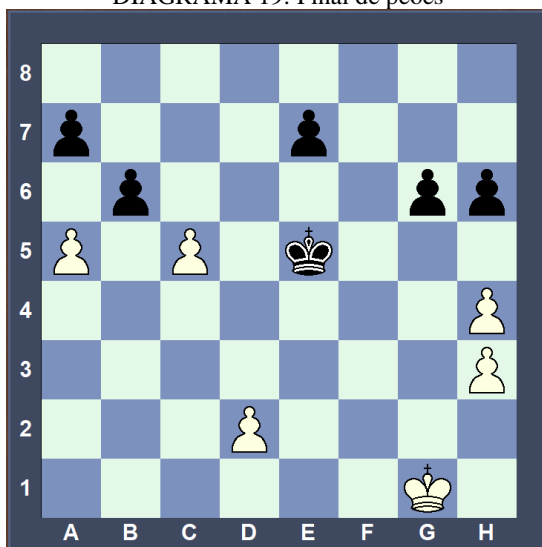
Cabe salientar que no exemplo do Diagrama 14 ainda não acrescentamos o elemento de tempo regulamentar, de acordo com o qual os jogadores dispõem de pouco tempo para pensar suas ações no final da partida, deixando a percepção e a análise das situações de jogo, nesta fase, ainda mais complexas e difíceis. Muitos jogos acabam com o fim do tempo regulamentar de um jogador, sendo que os autores enxadrísticos, de forma geral, recomendam uma boa administração de tempo durante as primeiras fases, para exatamente não sofrer com pouco tempo para pensar e agir no final e em vista disso acabar sem tempo no relógio.

Fundamentados pela análise do ex-campeão mundial Capablanca (2011, p. 61), podemos explicitar, em linhas gerais, a complexidade que um final de partida pode oferecer. Podemos afirmar que as peças brancas têm um poder ofensivo um pouco mais consolidado do que as do seu adversário, pelo fato de a posição do rei branco estar mais próxima do centro em relação ao rei preto. Neste diagrama estão presentes dois temas específicos de final, que são relevantes para compreender esta fase e alcançar o objetivo específico: a atividade ofensiva do rei e a busca pela coroação do peão.

A partir da exposição dos elementos fundamentais do final da partida, trataremos dos conceitos relacionados às posições dos peões, elementos primordiais ao alcance dos objetivos nesta fase. Delinearemos, de forma geral, os elementos de peão passado, atrasado, dobrado e isolado. Vejamos o diagrama a seguir.

²⁸ Quedan solo tres peones y el rey por bando. El rey blanco está más próximo al centro del tablero, lo que es una ventaja según los principios explicados en la primera parte. Los peones blancos están alineados con su rey. Eso consolida su posición, ya que el resto es igual para ambos. Los peones están en la segunda línea, que es una ventaja defensiva, pero una desventaja en la ofensiva. En conjunto, la posición de las blancas es perfectamente sólida. Observe ahora el lado de las negras. El rey negro está detrás de sus peones y más alejado del centro que el rey blanco. Esto es una desventaja. Los peones negros no están en línea, lo que es, también, una desventaja. Los peones negros están adelantados, comparados con los blancos que es una desventaja defensiva pero, ofensivamente, una ventaja.

DIAGRAMA 19: Final de peões



Fonte: Arquivo pessoal.

Como mencionado anteriormente, são características determinantes, nos finais das partidas, as possibilidades explícitas de coroação dos peões, transformando-os em peças mais poderosas, e o avanço ofensivo do rei. Nessa fase, pode ser que um jogador tenha grande vantagem material, de qualidade e/ou de tempo em que não seja necessário coroar nem avançar os reis para o centro, dependendo, muitas vezes, da superioridade de peças “grandes” em relação ao adversário. Entretanto, de forma geral, os jogos têm como característica em sua terceira fase a escassez de tais peças e o protagonismo ofensivo dos peões e do rei.

No contexto escolar é importante que os estudantes aprendam as relações gerais e particulares das fases do xadrez, neste caso, estabelecer tarefas para que aprendam a encontrar vantagem de qualidade na posição, técnicas para coroar e evitar a coroação do adversário. Com base nos conceitos aprendidos, os estudantes podem elaborar situações de finais com estrutura de peões e iniciativa, a fim de alcançarem o objetivo particular e, consequentemente, o objetivo geral.

O Diagrama 15 apresenta uma posição em que os jogadores têm cinco peões cada, em aparente igualdade. Porém já apontamos que não é somente pela quantidade material que se analisa quem está com vantagem no jogo, pois a qualidade posicional, fator determinante nesse

exemplo, está favorável para as peças brancas em função dos peões avançados em a5 e c5, ganhando território com grande possibilidade de coroação. Além disso, outras situações destacadas anteriormente estão materializadas nesse diagrama. Por exemplo, os peões dobrados (brancos) h3 e h4, apresentam debilidade na estrutura em relação à peça em h3, pois este não tem a coluna livre para avançar, sendo que a peça de sua cor em h4 está interrompendo sua passagem. Giusti (2004) assim define a fraqueza de peões dobrados: “Eles são mais fracos que outros peões, pois um não pode defender o outro e, também, porque dificultam a criação de um peão passado, caso se tenha maioria de peões onde os peões dobrados estejam.” Além dos peões dobrados, encontramos nessa situação um peão isolado das peças pretas e atrasado na casa e7, outra fraqueza relacionada à qualidade, pois ele não pode defender e ser defendido por outros peões nem fazer parte de uma estrutura com objetivo de controlar a ação opositiva e levar pelo menos um à coroação. Dessa forma, não só deixa seus “colegas” vulneráveis, como também fica vulnerável, pois nenhum peão de sua cor pode defendê-lo, ficando tal obrigação a uma peça “grande” ou ao rei.

A posição está favorável às brancas para coroação. Para isso é necessário tornar um peão passado. Nessa posição o jogo pode seguir 1.xb6, xb6. Caso o peão branco de a5 capture b6, o rei preto pode chegar a tempo de capturar o peão e desfavorecer a possibilidade de criar um peão passado, não sendo uma boa opção de lance para as brancas. Sendo assim, o lance correto é 2.a6, passando o peão branco e possibilitando o acesso à coroação. Na visão de Giusti (2003, p. 285), o peão passado é excelente tema estratégico para chegar à coroação.

[...] a criação de um peão passado é um tema estratégico de longa duração (já que é mais comum que seja explorado nos finais) e muita importância e toda a sequência da partida fica marcada por sua existência. Quem tiver o peão passado deve procurar avançá-lo, dominando as casas a sua frente, restringindo a posição contrária e forçando as peças do oponente a ficar em posições passivas.

Dessa forma, o peão branco de a6 tem todas as possibilidades de coroar em a8, sem que as peças pretas evitem tal ação. Porém, pode existir um questionamento nesta situação: se as brancas com a5 capturaram b6, possibilitam ao rei preto chegar a tempo de evitar a

coroação? E se a5 passar direto (sem captura) não dá chances para o rei capturá-lo?

Em primeiro lugar, com esses questionamentos, passando a tratar especificamente do conteúdo tempo, mais especificamente, tempo de tabuleiro, podemos lembrar as palavras de Kasparov (2007, p. 97): “Quantos lances são necessários para ir do ponto A ao ponto B? Quanto tempo levará para chegar o meu ataque? Conseguirei alcançar meu objetivo antes que meu oponente alcance o dele?”. As ações voltadas à ocupação racional do espaço podem possibilitar diversas consequências a partir do tempo (lances) que as peças necessitam para ocupar a ação opositiva no/pelo espaço. A análise de situações de jogo que determinam o tempo de chegada do peão à coroação ou do rei para capturá-lo é chamada por D’Agostini (1985) de “regra do quadrado”. Evidente que essa não é uma regra do jogo, mas uma “regra” de tempo de tabuleiro que determina se o rei consegue ou não chegar a tempo de evitar a coroação do peão. De acordo com a descrição do autor, “constrói-se um quadrado imaginário sobre o tabuleiro, tendo por lado a distância que vai do Peão até a oitava horizontal, isso é, até o fim de sua coluna”. E continua com três hipóteses de consequências a partir das seguintes condições:

- 1 – O Rei preto está dentro do quadrado; o lance pertence ao Peão. O Rei preto alcança-o, contudo, e captura-o em seguida;
- 2 - O Rei preto está fora do quadrado; o lance é ainda do Peão. O Rei preto, aqui, não alcança o Peão. Temos, conseqüentemente, promoção do Peão.
- 3 – O Rei preto está fora do quadrado, porém seu é o lance. Penetrando no quadrado, [...] ganhará o Peão. (D’AGOSTINI, 1985, p. 114).

O conceito de “regra do quadrado” apresenta três tempos de tabuleiro diferentes, segundo D’Agostini (1985). No Diagrama 15, na situação apresentada, 1.bxb6, xb6 2.a6 estabelece um quadrado imaginário em que o rei preto se encontra fora, ou seja, o monarca não chegará a tempo de evitar a coroação. Caso depois de 1.bxb6, xb6, 2. a5xb6, o peão branco estabelecerá um quadrado imaginário em que o rei preto estará dentro, quer dizer, chegará a tempo de evitar a coroação, jogando 2... Rd6.

Esse conceito pode ser usado de forma geral, seja qual for o tamanho do quadrado imaginário estabelecido. Evidente que outros

fatores podem influenciar a chegada ou não do rei ao peão adversário, tais como, se a passagem do rei não está obstruída por outras peças, ou se a diagonal, horizontal ou vertical por onde vai passar está controlada pelo adversário, impossibilitando sua passagem.

Abrimos um parêntese para explicitar que autores como Capablanca (2011), Giusti (2003) e Becker (1983) apresentam diversas formas de coordenar os movimentos dos peões no final da partida, cada vez mais complexas. Diversas possibilidades de realizar tarefas de finais com peões dobrados, isolados, passados ou atrasados podem ser encontrados na literatura. No entanto, acreditamos que os exemplos ou direcionamentos de como coroar um peão em determinada situação não são suficientes para que os estudantes se apropriem do essencial-geral que compõe a estrutura do xadrez. Para além de resolução de tarefas com situações específicas, deve-se explorar a vastidão dos elementos teóricos de forma geral e suas especificidades em cada fase da partida, como propomos neste capítulo. Assim, o professor poderá criar tarefas de estudos com os conteúdos teóricos do xadrez partindo do geral para a particularidade do jogo, a fim de possibilitar a apropriação do conhecimento teórico por parte dos estudantes, não os limitando ao empirismo, desenvolvendo em um nível superior suas funções psicológicas superiores.

A diferença entre apropriar-se empiricamente ou teoricamente do conceito está no nível de conhecimento que cada formação intrapsíquica oferece. Quando um estudante se apropria somente de uma situação de finais e consegue resolvê-la, porém não compreendendo que as relações gerais de controle da ação corporal do outro estabelecidas na particularidade do xadrez se dão pelo sistema unitário, provavelmente se for convidado a resolver uma segunda tarefa com outra situação de finais não a resolverá, pelo fato de que sua apropriação no processo educativo lhe permitiu resolver tarefas isoladas, e não compreender a relação geral do xadrez. Fechados os parênteses, prosseguiremos com nossa investigação sobre o final de partida.

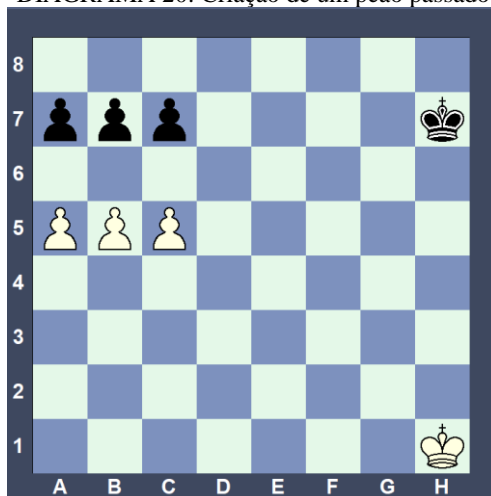
Continuamos nossa exposição dos finais orientados pelos objetivos intermediários e o sistema unitário. Capablanca (2011, p. 65) expõe que a complexidade dos finais pode gerar diversas situações para os peões, porém a melhor estrutura, de forma geral, é estar em linha uns com os outros quando parados, e quando movê-los procurar deixá-los em uma estrutura com posição diagonal.

A formação de peões às vezes é muito importante.
Em geral, os peões são melhores quando estão em

linha uns com os outros. Ao avançá-los, se deve manter o mais possível uma formação diagonal, mas nunca, se possível, outra formação na forma de V. Essa formação sempre deixa um peão atrasado, permitindo que um peão pare dois.²⁹

Organizar os peões é uma ação essencial para conseguir ter um peão passado, chegar à coroação e estabelecer vantagem na posição. Vejamos em seguida um diagrama analisado por Capablanca (2011, p. 68-69) que materializa a organização e a articulação dos peões até chegar a um peão passado.

DIAGRAMA 20: Criação de um peão passado



Fonte: Capablanca (2011, p. 68-69).

Esse diagrama retrata um final de partida em que a coroação é a grande alternativa para a vitória. Aparentemente a posição está empatada e terminará empatada. Essa afirmação só é válida se for analisada empiricamente, de forma que a análise e a síntese não propiciem criar mentalmente uma organização e articulação de

²⁹ La formación de peones a veces resulta muy importante. Por lo general, los peones están de lo mejor cuando se hallan en línea unos con otros. Al avanarlos se debe mantener lo más posible una formación diagonal, pero nunca, de ser posible también otra que sea en forma de V. Esta formación siempre deja un peón retrasado, permitiendo que un peón detenga a dos.

movimentos que possibilitem um peão se tornar passado. Os reis estão “fora de jogo”, pois se encontram na coluna oposta à área em que os peões “estão em batalha”. Como afirmado por Capablanca (2011), a estrutura de peões, quando avançada, deve tentar manter uma organização em diagonal para tirar vantagem da situação de oposição. As peças brancas realizam o próximo lance e com uma combinação conseguem criar um peão passado. O jogo segue 1.b6, a7xb6 (se as pretas capturam com c6 então as brancas jogam 2. a6 e coroa), 2.c6, xc6 3.a6 efetivando a passagem do peão na coluna da torre. Assim procedendo, as brancas sacrificam dois peões para conseguir a passagem do peão com a finalidade de coroar e, por conseguinte, obter vantagem material suficiente para vencer a partida.

A estrutura de peões, desde a abertura controlando o espaço, evitando que existam colunas abertas para as torres as controlarem e diagonais longas para beneficiar os bispos, também são relevantes no final da partida. Da correta articulação dos peões derivam possíveis coroações, um dos objetivos intermediários do final que, conseqüentemente, oferece vantagem suficiente para o jogador vencer a partida.

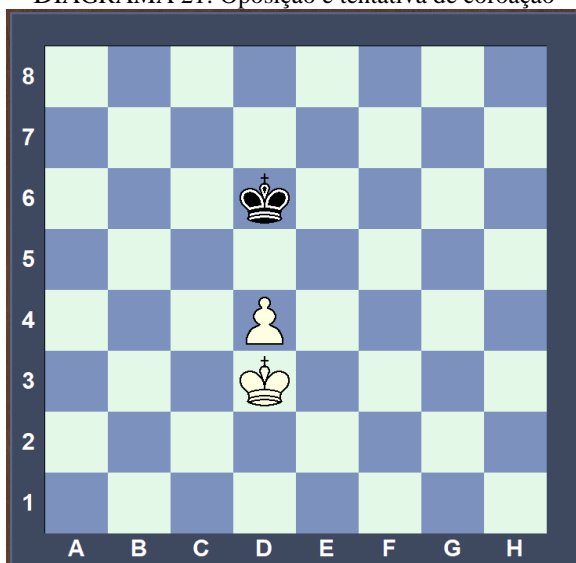
Poderíamos apresentar diversas situações de finais de peões e, além disso, finais que envolvam também outras peças “maiores”, que tornariam a situação mais complexa. O nível de abstrações exigido para realizar essas e outras situações pode ser alcançado se os estudantes se apropriarem para além do que estão vendo ou das regras básicas. Somente uma compreensão do conteúdo teórico de xadrez possibilita um nível de conhecimento satisfatório para resolver essas e outras posições de finais.

Além da coroação, outro objetivo específico que está diretamente ligado ao primeiro é o avanço do rei a fim de controlar as casas que necessitam de seu apoio. A partir do final o rei altera seu papel de peça passiva, defendida por outras peças. Agora o monarca tem a função ofensiva, contribui ao ataque, na sustentação de peões, no controle do centro e na captura de peças adversárias. Pela falta de material, o rei é a alternativa para buscar qualidade posicional, e, em decorrência, estar à frente no tempo de tabuleiro em relação ao adversário, já que o alvo principal é o controle espacial.

Apresentaremos dois diagramas que ilustram a importância do rei para alcançar o objetivo geral do xadrez ofensivamente. O primeiro evidencia de forma mais clara o conceito de oposição. Quando os reis têm a função de avançar para controlar o espaço, uma das principais tarefas é não deixar o rei adversário passar ao seu lado defensivo, pois o

adversário estaria ganhando espaço e possivelmente facilitando a coroação de seus peões. Giusti (2003, p. 72) observa que a relação de “oposição direta entre reis é uma posição em que os dois reis estão numa mesma linha reta (coluna, fila ou diagonal) e separados por uma única casa. É uma situação que costuma ser importante, principalmente nos finais de peões.” Observemos o diagrama a seguir, que expressa essa relação.

DIAGRAMA 21: Oposição e tentativa de coroação



Fonte: Giusti (2003, p. 72).

Antes de analisarmos o diagrama acima, é importante ressaltar que, via de regra, quando o rei está atrás de seu peão na posição, geralmente a partida termina empatada (caso apresentado no Diagrama 16). Porém, quando o rei está na frente de seu peão e o lance corresponde às peças brancas, geralmente o rei preto é forçado a ir para trás e não consegue evitar a coroação. Nesse diagrama, podemos analisar que o material das peças brancas é melhor, pelo fato de ter a vantagem de um peão. Entretanto, será suficiente para vencer a partida? As peças brancas têm como objetivo avançar o peão até a oitava fileira. Para isso precisam coordenar o movimento do rei e de seu peão, se possível, ação tática, passar o rei branco à frente de seu peão para

controlar o espaço, garantir o avanço de seu “subordinado” e defendê-lo do adversário.

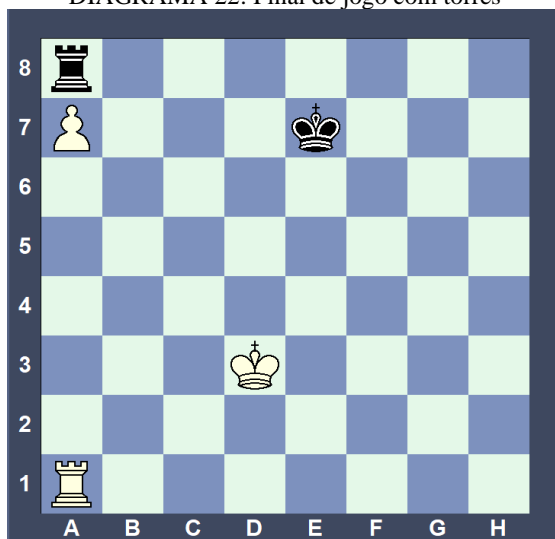
O rei preto, como não tem material nenhum para defender ou contribuir no ataque, além dele mesmo, deve tentar guardar a posição no centro e evitar o avanço das peças brancas, estabelecendo uma oposição constante com o rei branco. Vejamos como segue a partida: 1.Re4, Re6 – o movimento do rei branco está diretamente voltado a passar à frente de seu peão e começar a controlar as casas a sua frente; já o rei preto, como reação, faz oposição ao rei branco, não o deixando avançar – 2.d5+, Rd6 3.Rd4, Rd7 4.Rc5, Rc7 5.d6+, Rd7 6.Rd5, Rd8 7.Re6, Re8 8.d7+, Rd8 9.Rd6 – empate por afogamento³⁰.

A sequência do diagrama evidencia que mesmo com material a mais, consequentemente, neste caso específico, com qualidade superior, as peças brancas não conseguem coroar seu peão e o jogo termina empatado. A articulação de movimentação do peão e do rei branco forçam o rei preto a recuar cada vez mais, sendo que ele não pode deixar o rei branco passar à frente do peão – gerando vantagem, principalmente de tempo de tabuleiro pelo controle do espaço – e estabelecer vantagem suficiente para coroar. Dessa forma, a oposição dos reis vira consequência dos planos dos jogadores. Por fim, a superioridade material e de qualidade não foram suficientes para alcançar o objetivo específico de coroação, pois o tempo dos lances dos jogadores estava favorável às peças pretas, já que o rei branco não conseguiu passar à frente do preto.

O avanço do rei no final da partida é determinante para o controle espacial e a conquista da coroação. Até o momento apresentamos diagramas em que no tabuleiro estão, além dos reis, peões, mas nem todos os finais culminam somente com essas peças. Veremos em seguida uma posição em que, além de reis e peões, há duas peças “maiores” que são as torres, porém os objetivos intermediários continuam inalterados.

³⁰ Afogamento é uma situação em que o jogador que tem a vez de realizar o lance, não está com seu rei em xeque, mas não pode fazer nenhum lance regulamentar (nenhuma movimentação) sem colocar seu rei sob ameaça. Considera-se rei afogado e os jogadores empatam a partida.

DIAGRAMA 22: Final de jogo com torres



Fonte: Giusti (2003, p. 81).

As torres participam ativamente do final de partida neste exemplo. As peças brancas têm um peão e as pretas nenhum, isso representa que somente um jogador tem a possibilidade de coroação. Independentemente de que peças sobrem no final da partida, se o valor material e de qualidade forem parecidos, sem vantagem para um dos lados, os objetivos intermediários direcionam a coroação e o avanço do rei para o controle ofensivo de casas. A inclusão de uma nova peça – torre – abre maiores possibilidades de ação e execução dos objetivos intermediários, mas não os modifica.

Nesse diagrama, vemos a batalha dos reis pelo controle do espaço determinada pela posição em que o peão branco está localizado, sendo esta a única diferença entre os dois jogadores. Tal diferença tem força suficiente para alterar o jogo pelos elementos do sistema unitário e sair da posição de empate para decretar uma vitória às peças brancas. O que está em jogo é o tempo de tabuleiro. Quem chegará primeiro? Quem terá o controle mais sólido da região onde se encontra o peão? Vejamos nos lances a seguir: 1.Rc4, Rd6 2.Rb5, Rc7 3.Ra6 (corrida dos reis para chegar próximo ao peão e controlar o espaço ao redor dele) Th8 (poderia ser 3... Rc6 4.Tc1+ Rd6 5.Rb7) 4.Tc1+ (obrigando o rei preto a se afastar definitivamente do peão), Rd6 5.Rb7, Th7+ 6.Rb8, Th8 7.Tc8... No movimento 5.Rb7, as brancas ganham a oposição e,

consequentemente, o controle do espaço, favorecendo a coroação do peão. A única alternativa das peças pretas é utilizar a sua torre para dar xeque. Essa é uma ação que retardará a coroação, mas não a evitará.

Anteriormente enunciamos que o que estava em jogo, nesse diagrama, é uma corrida contra o tempo. Quem chegar primeiro próximo ao peão tem a vantagem de qualidade, sendo que as brancas têm superioridade de material. Tanto é verdade que se as peças pretas fossem responsáveis por jogar o primeiro lance dessa sequência, em que o mais indicado seria 1...Rd6, o jogo empataria, pelo fato de que o rei preto estaria um lance à frente do rei branco.

Podemos concluir que o final tem como objetivos intermediários a coroação, o avanço do rei para o controle do espaço e, nos casos que tenham peças “grandes”, a sua articulação para a vantagem de material, qualidade e/ou tempo e para a coroação. Mesmo que incluíssemos bispos, cavalos e/ou damas, se a partida estiver equilibrada ou com pequena vantagem para um dos jogadores, as ações serão voltadas para o alcance de determinados objetivos. Somente se existir uma vantagem considerável de material, qualidade e/ou tempo, o jogo pode ser resolvido com as peças já existentes no tabuleiro.

Ademais, acrescentar as peças grandes no final da partida pode gerar, dependendo da dinâmica de ataque e defesa com as condições de organização das peças no tabuleiro, xeques-mate que são denominados pela literatura como “elementares”. São denominadas com esse termo as posições que, além dos reis, têm torre ou dama ou par de bispos ou cavalo e bispo. Essas peças, no final da partida, com o rei, geram a possibilidade material de execução do xeque-mate no adversário. Compreender como coordenar o movimento das peças também faz parte do objetivo específico no final, sendo um conhecimento a ser aprendido pelos estudantes para que, além de perspectivarem a coroação e o ativismo ofensivo do rei, tenham a possibilidade de vencer o jogo utilizando seu maior material.

É importante frisar que o xeque-mate faz parte do objetivo geral, que se manifesta em oposição, ou seja, os dois jogadores realizam tarefas para tal finalidade, porém não somente o xeque-mate pode ser a alternativa no final da partida. Enxadristas de alto nível geralmente analisam a posição, e se percebem que a desvantagem é grande e provavelmente irreversível, não esperam levar xeque-mate para acabar o jogo, desistem antes. Essa análise tem como critérios material, qualidade e tempo. Caso a vantagem de um jogador seja por um ou mais desses três fatores e a posição seja reversível, o jogo acaba sem que aconteça o xeque-mate. Na escola os estudantes, principalmente os que estão

iniciando a aprendizagem do xadrez, geralmente lutam até o final, independentemente da posição, pois ainda não têm capacidade de analisar a partir desses critérios.

Os elementos material, qualidade e tempo são elementos mediadores para pensar e propor, sobretudo, estratégias que se materializam nas ações táticas. Cada fase tem seu objetivo específico guiado pelo objetivo geral. Estão inteiramente interligadas e cada ação gera consequências na fase seguinte. Entretanto, a manifestação do sistema unitário tem suas peculiaridades em cada fase. As ações tomadas na abertura não serão aconselháveis para serem executadas no final da partida, pois o objetivo específico muda pelo avanço do jogo e, em decorrência, mudam as tarefas a serem solucionadas. Outros elementos gerados pelos citados anteriormente, tais como estrutura de peões, proteção do rei, iniciativa e espaço, são determinantes em todas as fases, porém com suas particularidades restritas às tarefas recorrentes a cada especificidade.

O xadrez é um jogo. Tem, em sua estrutura, a relação essencial de controle da ação corporal do outro com objetivos mutuamente opostos (controle do espaço) e seus elementos gerais constituídos pelas regras – que se transformaram a partir da transformação do xadrez –, os conhecimentos estratégicos e táticos – desenvolvidos pelas escolas enxadrísticas e pelos grandes mestres durante a história –, a dinâmica de ataque e defesa, e a percepção e análise das situações de jogo (NASCIMENTO, 2014). Essa é a relação essencial que completa o xadrez como jogo, e, para além dela, o xadrez possui conhecimentos específicos, apresentados durante a exposição, que são material, qualidade e tempo, manifestos pelos conhecimentos estratégicos e táticos e materializados pelas ações no tabuleiro como temas táticos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que o presente espaço possibilita retomarmos a discussão referente ao conteúdo teórico do conceito de xadrez. A necessidade da pesquisa surge por experiências concretas em sala de aula, com questionamentos sobre qual o conteúdo específico deste jogo para além das relações empíricas. Nosso motivo de investigação está na possibilidade de evidenciar um conhecimento mais desenvolvido desta manifestação da cultura corporal, não para que fique somente no papel, mas que os professores de Educação Física se apropriem de tal conhecimento e possibilitem seu acesso aos estudantes.

Nosso pressuposto para a realização da pesquisa foi que o xadrez é jogo, pois tem em sua composição regras, conhecimentos estratégicos e táticos e dinâmica de ataque e defesa (NASCIMENTO, 2014). Sendo jogo, sua relação essencial se manifesta no controle da ação corporal do outro por objetivos mutuamente opostos direcionados ao mesmo alvo.

Nosso objetivo geral foi investigar os elementos que compõem o conteúdo teórico de conceito do xadrez. Posteriormente, como eles são operados em unidade durante as fases do jogo. Entretanto, antes de adentrarmos na questão utilizamos, como um dos eixos necessários para a pesquisa, investigar a gênese e o desenvolvimento do xadrez. Partimos do pressuposto de que o xadrez se manifesta pelo jogo e tem o controle da ação corporal do outro como relação essencial para explicar seu processo de desenvolvimento.

Iniciamos a investigação expondo a categorização empírica do xadrez como “jogo de tabuleiro” para adentrar na história dos possíveis jogos que antecederam e formaram sua gênese. Encontramos no xiangqi elementos que tinham potencial para, ao se desenvolverem, dar origem ao xadrez contemporâneo. No entanto, segundo a lenda apresentada pela literatura, Sissa desenvolveu um jogo que estava diretamente relacionado com as batalhas militares dos exércitos em sua época, inclusive com as peças simbolizando os combatentes. Consideramos que o xiangqi serviu de inspiração para Sissa criar o chaturanga.

Encontramos nas características do chaturanga, pelos relatos históricos, semelhanças com o xadrez contemporâneo. Inicialmente sua manifestação era a mesma do xadrez, o jogo, pois identificamos, em sua estrutura, os elementos de dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos estratégicos e táticos e regras. Da mesma forma, os elementos material, qualidade e tempo do xadrez podiam ser observados nele, mesmo que, pela influência da utilização dos dados, ainda não desenvolvidos em um sistema unitário.

Após o declínio da igreja católica como fonte primária de explicação da formação humana, os dados (representação mística) foram retirados do xadrez. A sorte deixou de ser elemento do jogo, com a retirada da utilização dos dados como regra. Essa modificação permitiu que, essencialmente, as ações dos jogadores fossem orientadas por sua tomada de decisões. Considerando as condições objetivas e as regras do jogo, os elementos material, qualidade e tempo passaram a se apresentar em um sistema unitário. Deixaram de se manifestar de forma isolada, mostrando-se intrinsecamente unidos.

Tomamos o chaturanga como o jogo predecessor ao xadrez, que foi influenciado por tantos outros, em especial o xiangqi. A partir dos estudos, tratamos os elementos material, qualidade e tempo como primários ou principais na composição específica do xadrez. Entretanto, as ações com tais elementos são influenciadas por diferentes objetivos durante o jogo. A abertura, o meio-jogo e o final são as fases que compõem uma partida do jogo, sendo que não se deve tomá-las de forma isolada, mas como um processo contínuo de desenvolvimento da partida.

Cada fase tem seu objetivo intermediário, guiado pelo objetivo geral de, pelo controle do espaço, efetuar/evitar o xeque-mate ou criar vantagem material, de qualidade ou de tempo para vencer o jogo. Na abertura, o jogador tem como objetivo intermediário o desenvolvimento das peças para controlar o centro do tabuleiro e a proteção do rei. As ações dos jogadores estão direcionadas a esse objetivo, em que pode ser mais ou menos efetivo o controle do centro, por exemplo. Tal nível de efetividade da primeira fase será herdado pelo meio-jogo. Nesta fase, a percepção e a análise dos pontos fortes e fracos da posição do jogador e de seu adversário são fundamentais. A síntese dessa percepção e análise deve orientar as ações e operações por meio de um sistema estratégico e tático de: vantagem material e proteção material; superioridade numérica de peças controlando os espaços ou alas; após a abertura, continuação da proteção do rei; simplificação das peças ou sua manutenção; e combinações de ataque.

Por fim, e não menos importante, o final da partida. A herança deixada pela abertura influencia diretamente nas ações de meio-jogo, que apresenta as condições de material, qualidade e tempo nesta fase. O objetivo da fase final é utilizar o rei como peça ofensiva – que avança para controlar os espaços do tabuleiro – e as peças “maiores” para executar o xeque-mate ou possibilitar a coroação do peão.

Os elementos material, qualidade e tempo vão se moldando às ações dos jogadores a partir do objetivo específico de cada fase. Na

abertura, quando os jogadores têm muitas peças, suas ações não podem ser iguais às da fase final, por exemplo. Porém, elas devem ser meio em todas as fases para alcançar o objetivo geral do xadrez.

A compreensão do objetivo geral e dos objetivos intermediários em cada fase do jogo não contempla nosso objetivo de pesquisa, mas contribuiu para a construção de uma base teórica sólida para investigarmos os elementos material, qualidade e tempo em um sistema unitário. Caso tomássemos esses elementos separadamente, estaríamos fragmentando a composição específica da estrutura do xadrez, e não poderíamos evidenciar seu conteúdo teórico. As ações no tabuleiro não dependem somente de um ou outro elemento, mas de sua unidade. Sacrifícios materiais podem ser um meio para a vantagem de qualidade ou de tempo de tabuleiro, o que pode influenciar diretamente o tempo regulamentar como, por exemplo, ter que utilizar muitos lances a mais que o adversário para obter uma posição qualitativamente melhor.

Esse sistema unitário está materializado nas ações dos jogadores em cada fase, guiadas por seu objetivo geral e específico. Em especial, os temas táticos têm como finalidade conseguir vantagem material, de qualidade e/ou de tempo. Apresentamos, durante o trabalho, diversos temas que, se bem utilizados, influenciam diretamente na vantagem do jogador em relação a seu adversário.

Na relação do sistema unitário nas fases do jogo, outros elementos se apresentam relacionados a ele, como proteção do rei, estrutura de peões, iniciativa e controle do espaço como alvo central do jogo. Podemos considerar que existem outros tantos, mas que têm como princípio a relação em unidade de material, qualidade e tempo.

O sistema unitário compõe a especificidade do conteúdo teórico do conceito de xadrez junto à relação geral de manifestação de jogo. Nesta pesquisa, nossa busca foi explicitar o conteúdo específico do xadrez, apresentando uma base teórica que possibilite aos professores, em primeiro lugar, apropriarem-se de tal conhecimento e, posteriormente, conduzirem seus alunos à atividade de estudo para se apropriarem deste conceito.

Devemos apontar que o acesso ao conhecimento mais desenvolvido, que parte da gênese e desenvolvimento aos elementos gerais e específicos de seu conceito, deve ser tratado no processo de ensino no contexto escolar. Possibilitar aos estudantes tais conteúdos teóricos perspectiva a formação de pessoas desenvolvidas em suas máximas potencialidades, a partir das áreas de conhecimento a que tiveram contato. Compreendemos que a área da Educação Física necessita de um movimento de estudo para evidenciar o conteúdo

teórico de seus conceitos (NASCIMENTO, 2014). Somente com esse movimento o ensino das manifestações da cultura corporal poderá superar os conteúdos empíricos, tratados de forma geral nas aulas de Educação Física, e propiciar os conteúdos teóricos.

Acreditamos que o próximo passo, na especificidade do xadrez, é compreender como organizar o ensino com tarefas de estudo para que o conceito teórico seja realmente apropriado pelos estudantes, superando a barreira do conhecimento empírico e proporcionando o desenvolvimento do pensamento teórico. Tal organização do ensino ainda necessita ser explicitada em maiores detalhes, desafio para novos estudos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Idél. **Manual de Xadrez**. São Paulo: Nobel, 1983.

CAPABLANCA, José Raul. **¿Cómo jugar ajedrez?**. Ciudad de la Habana: Editora Científico-Técnica, 2011.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DAVYDÓV, Vasili V. **Tipos de generalización en la enseñanza**. Habana. Editora Pueblo y Educación. 1978

DAVÍDOV, Vasili V. **La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico**. Moscou: Progreso, 1988.

D'AGOSTINI, Orfeu Gilberto. **Xadrez Básico**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1985.

GIUSTI, Paulo. **Xadrez tratado geral em 3 volumes**. volume I. Rio de Janeiro: Editora Ciência Modera, 2003.

GOLDER, Mário (org.). **Angustia por la utopía**. Buenos Aires: Ateneo Vigotskiano de la Argentina, 2002.

HORTON, Byrne. J. **Moderno dicionário de xadrez**. Tradução de Flávio de Carvalho Junior. 3. ed. São Paulo: Ibrasa, 1973.

KASPAROV, Garry. **Xeque-mate: a vida é um jogo de xadrez**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

KLEIN, Egon C. **Xadrez: a guerra mágica**. Canoas: ULBRA, 2003.

LASKER, Edward. **História do xadrez**. 2. ed. São Paulo: IBRASA, 1999

NASCIMENTO, Carolina. Pichetti. **A atividade pedagógica da Educação Física: a proposição dos objetos de ensino e o desenvolvimento das atividades da cultura corporal**. Tese apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Educação, 2014.

PÉREZ, Lázaro Antonio Bueno. **Ajedrez Jugo e Com Ciencia**. Habana: Editorial Academia, 2015.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 38 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

Vygotski, Lev Semyonovich. **Pensamento e Linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004

Vygotski, L. S. Obras Escogidas: *Vol. 3. Problemas del desarrollo de la psique*. Madrid, España: Visor, 1995.